

电脑游戏攻略秘技
2000
超级玩家
自由手创作群／编著
轩辕剑
器工业出版社

2000超级玩家

责任编辑：朱丽均
策　　划：麦　克
封面设计：蒋　宏

自由手创作群

主　　编：方杖
编写成员：王钊　刘佳　谢华　程鸿　朱象松　刘镇　李帆　吴雅蒙　谢晓巍　隐行人
感　　谢：北京正派工作室、游戏原动力、火狐狸工作室
游戏狂阁工作室、龙翔咨询制作群、枫名轩工作室友情协助



ISBN 7-80132-746-2/G·210
定价：18.00元

2000 超级玩家

下

自由手创作群／编著



兵器工业出版社

内容简介

本书作者密切关注电脑游戏界的最新动态，针对近期国内最流行的热门电脑游戏，以最快时间编写出了完全攻略，是奉献给广大电脑游戏爱好者通关的一本好参考书。

图书在版编目(CIP)数据

超级玩家·2000(下)/自由手创作群编著. -北京:兵器工业出版社,2000.2

ISBN 7-80132-746-2

Ⅰ.超… Ⅱ.自… Ⅲ.微型计算机-游戏 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 68022 号

出版发行:兵器工业出版社
责任编辑:朱丽均
社　　址:100089　北京市海淀区车道沟 10 号
经　　销:各地新华书店
印　　刷:北京振兴印刷厂
版　　次:2000 年 2 月第 1 版第 1 次印刷
印　　数:1~4000

封面设计:蒋　宏
责任校对:张　静
责任印制:王京华
开　　本:850×1168　1/32
印　　张:11.5
字　　数:280 千字
定　　价:18.00 元

目 录



超　级　玩　家

游戏攻略

☆便利速食屋
☆法老王（PHARAOH）
☆幻影特工队之死亡游戏
☆印地安那琼斯之末日危机
☆神奇传说
☆铁路大亨 2（中文版）
☆虚幻锦标赛
☆轩辕剑三——云和山的彼端
☆银色幻想
☆主题公园世界
☆FIFA2000 高手速成
☆半死不活之针锋相对
☆波斯王子 3D
☆古墓丽影 IV
☆冠军足球经理 2000
☆街头霸王 EX2 Plus
☆漫画英雄 VS 卡普空
☆太极张三丰
☆TV 电视梦工厂
☆海盗——四海霸主
☆乔乔奇妙冒险
☆天子传奇

便利速食屋

游戏类型：模拟经营

语言：中文

游戏厂商：富峰群

评价：★★★★☆

方杖语：好可爱的游戏哦 ^-^ 给小 MM 们玩正好。

《便利速食屋》游戏可在 Win95 或 Win98 平台下运行，PC PENTIUM－166 以上机型，16MB 内存，支持 DIRECTX 显示 ，画面精细，连人物衣服的纹路都看得清清楚楚。游戏人物造型多达四五十个，在加上数百种品物，数不胜数的随机事件等等，都配有逼真的声音效果。小至各式各样的客人因各式各样的问题而发出的怪声，大至攻击对手得逞的炸笑声、喧闹声，场面大且制作精心。

紧张而又轻松的环境，各式各样的不同等级的地段。四种不同的便利速食屋，可让你尽情选择。人物多多，可尽情选择你喜欢的店长、店员。各式各样的竞争对手，有时为了打垮竞争对手而不得不使的一些小手段，比如说谎报（2 级）、闹场（3 级）、黑函（4 级）、抢劫（5 级）、下毒（7 级）、放火（8 级），是否得逞就看你的运气了！你也可开多家分店建立一个属于你自己的连锁速食王国！游戏的大胆创意，让玩家们充分体味到与模拟游戏传统固有的紧张而严肃相反的感觉。

游戏攻略

操作技巧：

游戏用鼠标操作，但在游戏后期恐怕会来不及应付。在游戏中每个地方都要常常照看到，时时刻刻注意顾客的需求，是否对商店

满意。因此介绍一些小热键 CTRL + F6 = 切换界面、商店清单 = 看各个商店，省去了很多麻烦。

而在用鼠标移动物品时也有一些小技巧，如要把摆好的物品换个地方放时，只需要用左键点出绿框就可以将其拿起，放在你想放的地方了！

如果您还是嫌麻烦的话，游戏中为您提供五种便利速食屋的店内装饰，直接选择就可以使用了。如果您想创出您自己速食屋的风格的话，也没问题，大到桌椅、地板，小到花草、盆栽一切的一切都可以如您的心愿来定。对了，这可是关键问题哟！速食屋嘛，汉堡、套餐是不可少的，当然您要是想成为商业大亨的话，不仅要价格公道也一定要创出自己速食屋的招牌食品。那我看您就要在汉堡、套餐里下功夫了。汉堡共分四种，猪肉汉堡、牛肉汉堡、鸡肉汉堡、鱼肉汉堡，它们的原料也是多种多样的，搭配嘛!! 嘻嘻，您自己看着办吧！可不要太黑了！下面说一说套餐，套餐共分六套，每天都有重点推出套餐，选择哪号嘛，那就要看哪号套餐更加吸引顾客光临了。对了，对了您在进货时也要注意，多进一些汉堡原料，如果一天的营业时间没到，就没有作汉堡的原料而被迫停业，可是一件非常无奈的事呀！

四家便利商店特色介绍：

便利速食屋（一）汉堡女皇　特点：进货成本较低

玩家若选择汉堡女皇进入游戏，资金较不易消耗在购买存货上，大部分资金可运用在其他方面。若汉堡女皇为对手的身分，则它的处世态度比较中庸，会将规模发展视为首要目标，偶尔才会骚扰一下其他对手。

便利速食屋（二）魔术汉堡　特点：仓库容量较大

玩家若选择魔术汉堡进入游戏可囤积较多的货物，不用时时刻刻担心存货不足的问题。若魔术汉堡为对手的身份，它的处世态度也是比较中庸的，也是将规模发展视为首要目标，偶尔才会骚扰一

下其他对手。但是若遭受到其他对手的攻击，嘿嘿！它可是会干到底的哟！

便利速食屋（三）肯得基　特点：宣传成本较低

若选择肯得基进入游戏，由于宣传成本较低，若又有其他分店的话，那可真是会车水马龙，顾客川流不息的喔！若肯得基为对手的身份，他是最不具攻击性的对手。就算被人攻击了，也会摸摸鼻子，算了吧。但是，一旦它把分店开到您家的附近，您就会了解到它有多狠了！

便利速食屋（四）麦当劳　特点：人员较安分，薪资要求较低

若选择麦当劳进入游戏，您可充分了解到命令绝对服从的乐趣，店员的薪资要求会十分的不合理，不合理的很呀！而且对玩家下的攻击命令也不会反抗，十分听话！若麦当劳为对手的身份，它可是会充分利用他的优势，一有机会就对其他人发动无情的攻击。

选则路段：

游戏中从一片空地选择便利速食屋店址开始，确定便利速食屋的发展方向，计划和建设商店运转的各种设施，购增新的空地建店，招聘店员，无所不包。首先要有合理的商店分布，才能有好的收效。不同等级的地段要有不同的房屋结构，店中的陈设、装饰物的摆放等，都至关重要。因为一个便利速食屋能否盈利，办得是否成功与便利速食屋的布局和给人营造的气氛氛围有着直接的联系。只有合理的布局才能通过游戏，在激烈的竞争中生存下来。

在游戏中会有一位地产专家为您介绍地段，您只要在您认为满意的地段按下对钩就可以了。

1. 黄金地段：客流量大的惊人，但价格不菲。
2. 不错的地段：客流量不是大的惊人但也不算少，可价格比黄金地段要少哦！
3. 还好啦：客流量不多也不少，价格还是不低呀！
4. 马马虎虎：客流量也可以，价格可以接受。

5. 要被开发的地段：（不确定）价格还可以，一但被开发，就赚发了，但有一 些风险。
6. 未被开发的地段：客流量一般，价格还算公平。
7. 地段有点差：客流量不多，价格不错。
8. 贫民窟：客流量少，客人挑剔，价格便宜。

选则路段一定要看自己的资金而定，到时倒闭了，可别赖我没告诉你哟！

商店布局：

在规划完商店的地点后，接着是店内布局。在商店装修中，玩家可以更换任何的店内装饰，以符合市场需要。选择喜欢的货架，在决定货架方向的箭头上。合理的布局，高雅的气氛在游戏中也是衡量玩家水平的一个标准。店内布局合理，气氛高雅（当然价格也不能太高，要物美价廉）的商店能给人舒适的感觉，大家都乐意来你的便利速食屋，而滚滚的财源也就由此而来。

在装入配置时，商店配置中有 1～6 种不同的店内布局，可供



参考、使用。您只须点击选项板中右上角最上面的按扭就可以直接插入它们了。玩家们也可以将自己设计好的摆设储存起来，点击选项板中右上角第二个按扭就可以了。

人事安排：

游戏中可聘用的人员有店长、店员（厨房 、前台 、以及二楼、三楼的服务生）等等。

安排什么样的人物做什么样的工作，关系到了人员的选择和安排；游戏中，优秀的店长、店员是成功的基础，越优秀店长、店员工资待遇也越高。

游戏中人员的能力强弱是十分重要的，要妥善安排人员，注意他们的等级、经验值、体力 、速度 、亲和度等。体力高的店员，较能在柜台前站比较久而不用休息，速度快的店员帮顾客结帐速度较快，不会让顾客等太久，评价自然高，而店员的经验值也升得比较快，但一般来说体力高、速度快的店员应分在厨房、以及楼层较高地方。亲和度高的店员，一般都在前台，这样顾客就较易上门光顾，（废话，谁不喜欢看帅哥、美女啊！）

当玩家相继开了多家分店后，可以考虑将等级高的店员升任店长，以防范竞争对手的攻击。但是如果店长降职至一般店员时，他可是会不高兴而离开的哦！另外，当店员到某一程度时，便会来要求加薪，如果玩家不答应，他可是会离开你喔！

还要不时租几个市场谍报人员，以便打探一下对手的情况。

在游戏中玩家要随时注意顾客的感觉，可以由顾客头上的小泡泡来大致上了解顾客的心情状况，或点选顾客来详细地了解顾客的需求与心中的话，什麼？点不到顾客？你可以将游戏的速度调慢一些，或按键盘上的空白键来暂停一下游戏，看完顾客的资料后，再按一下空白键恢复游戏。

节令对游戏的影响：

在游戏中，除有四季与日夜变化外，我们还安排了十分有人情

化的庆祝：如情人的初次见面、新婚的夫妻、过生日的快乐者等等。玩家可从背景音乐提示得知他们即将到来，到时候得赶紧准备一些应景的物品喔！免得失去大捞一笔的机会。例如：情人的初次见面送给他们一些特别的礼盒，他们会十分高兴满意的喔！

进货与补货：

模拟一家便利速食屋的运作才是本游戏最重要的部分，因此仓储空间与售价，User 必须随时注意，任何的疏忽都可能导致经营不善而倒闭。当你发现进了太多买不出去的货物时，可以忍痛将其售价调至 1 元，赔本迅速卖出 ，或调整、更改汉堡的设计，套餐的搭配。以腾出更多的空间来进些热门的商品。不要等到顾客抱怨或市场专家出来警告你，那时候……

游戏目的：

·二年内赚到你的第一个 100 万。

·五年内总店数达到十家。

·弱肉强食，适者生存！I am the king of world!

吴雅蒙

法老王（PHARAOH）

游戏类型：模拟类

语言：英文

评价：★★★★★

方杖语：方杖玩这种游戏是个“棒槌”，就不多说话了吧 ^-^

巍峨的金字塔、庄严的狮身人面像、精美的壁画、金碧辉煌的宫殿、妖艳的王后、诡异的象形文字……这个处在地球另一边的古老文明，总是充满着一种神秘的美，吸引着无数的寻梦者。对于我们这些既没钱又没时间的人来说，虽然去埃及旅游还是一种梦想，可是电脑游戏能让我们美梦成真。让我们把时间调到公元前3000年，进入神秘的国度——埃及。

系统篇

进入游戏，我立刻被那充满古埃及风味的界面所吸引，象形文字、侧转90°既人体壁画，无不体现出古老而神秘的味道。当然，既然是《恺撒》的引擎，操作方面一模一样，左键确定，右键查看建筑物及人物情况。画面右方便是控制面板，埃及味十足，而且非常漂亮，比《恺撒》好看多了。上方菜单中的File、Options和Help就不用我啰嗦了，需要注意的是Overseer菜单项，它是用来查看城市各项事物情况及向负责官员下达命令的。画面右方为控制面板，其中Overlays为查看土地各项数据；绿色玛瑙状按纽为普通/简易控制面板风格切换；小地图下左边的Visit Your Overseers按纽为进入顾问界面，右边Go To The World Map为进入帝国地图。旋转地图按钮在游戏画面右上角，那个金字塔图标说是。接下来是建造面板。建造面板下方四个按钮从左到右依次为：取消刚才操作、最近

情况报告、去到城市中出问题地点以及查看当前关卡任务。呵呵，其实只要你玩过《恺撒 III》，《法老王》的操作很快就能上手。

入门篇

现在来到空旷的荒野，开始城市建设的第一步吧。我以前玩《恺撒 III》的时候，刚开始总是要先建神庙取悦神灵，当然来到古埃及也是一样。据说当时人们信奉的神有 15 位，不过我们主要供奉的是五大神明：

Osiris 是农神，主管农业和尼罗河的泛滥；

Ra 主管商业及王国贡献度；

Path 主管手工业；

Seth 是战神；

Bast 则主管健康。

这些神长得都挺恐怖，发起怒来也非常可怕，所以要好好侍奉他们，讨他们欢心，除了避免神罚，运气好的话还可以得到一些小恩小惠。而且这些神还会互相嫉妒，所以对他们还要一视同仁……找个合适的地方作为中心，一“人”给一个 Temple（神庙）再说。在 OverseerER 菜单项下的 Overseer of the temples 为宗教主管，可以在那里查看宗教情况。有 Shrines（神社，不需工人）、Temple 和 Temple Comlex（大神庙）三种。Month Since Last Fesitval 为上次祭祀到现在的时间；Appeasement 为神的心情，Anger（愤怒）以下会遭天谴，Apathetic 以上就有机会得到神佑了（Apathetic 我查过字典是冷漠、无动于衷的意思，想到《恺撒》里神要“兴奋”才给神佑，埃及还真好哄）。界面下方按钮为举行祭祀，可以某个神的名义来取悦他（她），而且效果非常好，别浪费哦，反正不停地祭祀就是了。不过要在《法老王》中进行祭祀，你的城市必须要先建一个 Festival Square（祭祀广场）。需要注意的是，这个广场只能建在十字路口。

神庙建成后，神明们一时还不会发火，那么开始热火朝天地建

设吧（随着城市规模的扩大，神庙还得不停地建）！

城市建设当然不能没资金。主要的收入来源包括工农业产品出口、税收以及采集金矿。

先来看看生产，毕竟这是最大的收入，而且城市的发展也需要它。《法老王》中的工农业产品有好几十种，绝对使你眼花缭乱。除了石料及农作物，许多产品的生产都需要原材料，除了可以自己生产外，还可以来料加工。当然，总不能把渔场建在山沟里，每种原产品都要有特定的地方来建造，同时要让农场、矿山或手工作坊正常工作还需要费点工夫。

农业：由于游戏背景是在古埃及，尼罗河的定期泛滥为当时的埃及带来了肥沃的土地，所以农田一般只能造在河岸有黄色小花的土地上（点击建筑后，用鼠标在地面移动出现绿色方框表示该地可以建造)。而且在古埃及干旱的气候中，要种庄稼还需要水渠的灌溉，这就要求在开垦农场时还要建设一个完善的灌溉系统。在平整岸边造一个 Waterlift（引水设备)，然后用 Irrigation Ditch（灌溉水渠）从 Waterlift 的前方或后方引出水（记住，一定要在前、后方，就是和引水工人的那个大勺子平行的方向)，再把水渠连到 Farm（农场）上。成功的话，右键单击农场，在信息窗口中下方会看到 This Farm is Irrigated（该农场已连到灌溉水渠)。事情还没完（比《恺撒》麻烦多了，毕竟罗马帝国的年代要在《法老王》之后两千年)，由于尼罗河是定期泛滥，再加上当时农业还不是很发达，《法老王》中的庄稼生长期要 9 个月或更多，这就意味着一年只能收一次庄稼。为了让农民在农闲时有点事做，必须在农场边上建 Work Camp（工棚）来让这些人休息娱乐（工棚还有一个更大的作用，穿插在《提高篇》中说明，这里就不啰嗦了)。一般四到六个农场就需要一个工棚，如果发现农场里老是没人干活，记住看看工棚够不够。

工业生产相对简单些，只要有原材料，工场就可以出产品了。

另外，Clay Pit（粘土坑）必须造在水边；伐木场必须在林边；Reed Gatherer（如果我没记错的话，应该翻作“纸莎草”收割场）要建在外围是深绿色、中间是浅绿且点缀着黄色小花的纸莎草地旁。

在《法老王》中，矿山都是要建在灰色岩石旁边的，要注意的是，Gold Mine（金矿）、Copper Mine（铜矿）和 Plain Stone Mine（平石矿）必须建在有金色颗粒状岩石上面。同样地，如果建造目的地有该种矿藏，会有绿色提示。在矿石中金矿和铜矿是最有用的，前者可以转化为资金，而后者价钱颇高，是一种出口创汇的主要产品。其他的矿石都是用于奇迹或大型工程建造，对一般市民来说根本没用处，放在仓库占地方，出口也赚不了几个钱，大家自己看着办吧（要造奇迹的话，进口就行了）。

当然，要进行进出口贸易还须和周边城市建立协议，开拓贸易路线。点击 Go To The World Map 到王国地图，地图上插有小旗子的城市是可以进行贸易的，点中后可以看到其进口及出口商品的品种，按 XXXDdben to Open Water/Land Trade Route（开辟贸易路线），然后到商业顾问画面点击要进行贸易的商品。Import 为进口，Export 为出口。你还可以选择自己城市要保留多少单位的商品（Export When Over）或是要进口多少单位的商品（Import To Maintain）。要是你嫌太麻烦，还可以选 Let Your Overseer Set Import/Export Level（委任给顾问），让顾问来决定进口或是出口多少商品。不过我的经验，这个商业顾问在控制进口方面挺在行，但是让他来管出口很容易造成商品积压，所以出口方面还是自己动手吧，一般日用品维持有 4000 左右的储量就足够一个两万人的城市日常开销了。食品自然是多多益善，因为“手中有粮，心中不慌”嘛，反正又不赚钱，留着备不时之需吧。

接下来就是传统的税收了。要想收税，除了要在民居附近建造 Tax Collector（税收办）外，你还必须在城市中造一座 City Palace（市政厅），右击市政厅或是到 Overseer of The Treasury（金融顾问）

画面可以看看纳税人占总人口的百分比及调整税率。如果纳税百分比太低表明你该多建几个税收办了，别放过那些偷税漏税的人。至于税率，可别调太高哦，涸泽而渔可不是个好办法。不过，要想提高税收所得就应该提高民居的级别，这样他们缴纳的税金会大大提高。

除了产品出口和税收，这次《法老王》还增加了一项很大的收入来源——开采金矿。只要你的城市里有那种点缀着金色颗粒的灰色岩石，那么，恭喜，你已经拥有了一部造钱机器。金矿里开采的金块并不出现在 Commerce Overseer（商业顾问）的目录里，也就是说无法进口或出口，但是城市的市政厅和 Dynasty Mansion（法老宫殿，就是你自己的家）可以将其转化为金钱。呵呵，有金矿真幸福。

资金问题解决了，可是还需要各种人员来维持城市的正常发展。Architect's Post（建筑师）可以维护那些不断老化的建筑（用 D 键可以查看建筑物老化情况，柱子越高越危险），Fire House（消防站）可以检查各种建筑，减少火灾发生，房子失火要靠他们抢救（用 D 键可以查看火灾发生概率，柱子高表明此处很容易发生火灾）。Police Station（衙门，就是警察局）也不能少（用 C 键查看犯罪率），而且在敌人入侵时衙役还可以挡一挡（虽然两三下就被劈倒了），为部队争取时间。

说到打仗，每个“文明时期”都少不了，古埃及也是一样。为了建立一支强大的陆军，你必须先有一个 Recruiter（征兵处）招兵买马，然后需要 Weapon Smith（武器工场）制造武器或是 Chariot Maker（双轮战车工场）来生产双轮战车。《法老王》里的陆军分为城防军和野战军，城防军需要驻守在 Tower（塔楼，只有双层以上的 Wall（城墙）才能造塔楼）上面，另外用城墙把城市围起来后，别忘了建 Gate House（城门，用 R 及 L 键调整方向）。野战军分为 Infantry（步兵）、Archers（弓箭兵）及 Charioteer（车兵，类似《帝

国时代》的车弓兵），必须驻扎在各自的 Fort（要塞）里。接下来还要有一个 Academy（军事学院），用于军队提高战斗力。这次《法老王》和《恺撒 III》在军事设计上最大的改进就是增加了海军！由于埃及的城市大多地处尼罗河两岸，为了防备敌人从水上入侵，强大的海军是必不可少的。你可以建造的军舰有两种，分别是 Warship（战舰）和 Transport（运输舰），前者在 Warship Wharf（战舰船坞）制造，可以用弓箭或撞角攻击敌人；而后者在 Transport Wharf（运输舰船坞）制造，可以一次运载一个要塞的部队。部队具体操作方法请看《提高篇》。

提高篇

一、民居升级

既然是使用《恺撒》的引擎，《法老王》里也会有一套复杂的民居升级系统。民居有 Hut（茅舍）、Shanty（临时房屋）、Homestead（农舍）、Cottage（小房子）、Apartment（公寓）、Residence（住宅）、Manor（花园洋房?）及 Estate（豪宅）。各种民居又有不同的级别，如 Hut 分为 Crude（简陋）和 Sturdy（坚固）两种；而 Residence 就有 Common（普通）、Spacious（巨大）及 Fancy（豪华）、Stately（庄严）四种……大概有近三十种民居，简直把人头都看大了……不不，是把人眼睛都看花了。不过这些民居都非常漂亮（Redidence 以上），特别是最高级的 Palatial Estate（宫殿般的豪宅），真是金碧辉煌，要是能住上这样的房子…… 呵呵，真不敢相信在五千多年前埃及人就已住上这么好的住宅了。

当然，要把小茅屋变成豪华宫殿不是那么容易的事。首先要保证水、粮食和日用品的供应。在古埃及，气候干燥，再加上生产力较低，水供应都是通过专人用扁担挑到一家一户去的。你得在居民区建造 Water Supply（送水房）来保证居民都能喝上干净水，Well（泉）由于不干净，不适合民居升级，只能用在一些特别干旱、无法建造 Water Supply 的地方。按 W 键可以查看某地区的供水情况，

注意要做到让所有的居民都能有水供应，这是升级的最基本条件。日用品和粮食必须通过 Bazar（市场）送到居民手中，所以居民区附近要有市场，用 Overlays 的 Bazar 按钮可以查看市场供应状况。由于粮食要储存在 Granary（粮仓）中，而日用品生产出来后都是存放在 Storage Yard（仓库）中，市场的大妈要步行去上述的地点取回物品，所以市场里这两个仓库不能过远，一般隔八到九格就差不多了（市场为 2×2 格）。当民居升级到 Stately Manor 后，往往会要求需要另外一种 Luxury（奢侈品）、Beer（啤酒）或是食品。你也许会觉得奇怪，这些东西只有一种呀，这些刁民怎么会有这种要求？其实在《法老王》里（《恺撒 III》也是一样），同样种类的商品，自己生产的和国外进口的算两种类型（国货当自强啊），所以一旦居民有这种要求，你只要进口就行了。

其次是附近要有娱乐、医疗、教育和法律设施。娱乐设施分为 Booth（杂耍）、Band Stand（杂耍加音乐）、Pavilion（杂耍音乐加舞蹈）和 SenetHouse（踢砖头）。前三种娱乐设施需要建在十字或丁字路口，而且要建 Juggler School（杂耍学校）和 Conservation（艺术学校）培养人才，大家一定要记住留地方。最后的游戏居然需要啤酒，而且是唯一会降低地价的娱乐设施。至于医疗，游戏中居民同时需要 Dentist（牙医）、Apothecary（药房，用于预防瘟疫）、Physician（内科医院）和 Mortuary（停尸房，做木乃伊用的，需要麻布），后两种建筑一定要配套。为了要提高市民文化素质，Scribal Schoole（学校）和 Library（图书馆）也不可少。差点忘了，古埃及人法律观念比较强，记住在居民区建个 Courthouse（法院），让他们好找地方打官司。

升级民居的最后效果最明显的一招就是提高地价，所有建筑物对地价都会有影响。除这些建筑物外，为提高地价，一般方法是建 Garden（花园）和 Status（雕像），以及把道路铺成 Plaza（广场）。当民居超过 2×2 格时可以扩展到花园上（只有道路旁两行能住人，

民居升到 Manor 以上就需要 3×3 或 4×4 的空间），所以在附近配套设施完善的地方用花园提高地价是首选，至于那些附近有降低地价建筑的民居，还是用雕像吧，毕竟效果比花园好（按 R 或 L 键可改变雕像外形及朝向）。

二、生产和贸易

一般城市发展起来后，最大的问题就是工人不足。你可以到 Chief Overseer（首席顾问）处查看城市中缺少多少工人（This City Is Short By XXX Employees）。出现这种情况有两种原因，一是人口不足，一般的解决方法是造多点房子，或者降低税率、提高工资（在人力顾问画面调整）吸引更多的青年来城市定居（一般新移民都是青年人，另外可以在 Overseer of Ganaries（统计顾问）里的 Census（人口普查）表上看到人口的年龄构成）。如果要解燃眉之急的话，可以在 Overseer of Workers（人力顾问）里调整各行业的优先级。从上到下依次是食物生产及配送、工商业、娱乐、宗教、教育、医疗卫生、交通、政府机关及军事，点击其中一个行业，就可以设置优先级别了，级别低的行业要等上一级分到所需的工人后才能满足自身的劳动力需求，以此类推。或者你也可以在商业顾问中关掉其他工业来分配劳力，不过这些都是拆东墙补西墙的做法，真正解决劳动力问题还需人口的增加。另外还有一种原因是，当民居升级到 Manor 以上时，房主就会从一般市民变为 Scribe（书记官，在古埃及由他们负责文书及历史等，相当于《恺撒 III》里的贵族）。虽然 Scribe 是主要的纳税大户，但是他们不会参加劳动，所以一旦城市里 Manor 过多而引起工人不足，你要么将日用品储存起来，然后等待民居级别降下来；要么就得考虑把富人区周围的配套建筑铲掉（同样的目的）。至于失业问题相对容易得多，多建工场和市政设施就行了，最毒的就是把居民的房子铲掉搞绿化，呵呵……（简直是暴君的行为！）贸易方面，要注意物资流动的效率。一般商品都是要放在仓库中，右击仓库，选 Special Orders（特殊命令）就可以在

列表中点击商品右方的按钮对仓库下命令（粮仓也有类似命令，就不重复说明了）：Don't Accept（不接受该商品）、Accept All（接受，左方的上下箭头可以调整分配给该商品的存放空间，用比例表示）及Get Maximum（去其他仓库取来该商品，左方的上下箭头可以调整取来的商品数量，用占仓库空间比例表示）。一般做法是将工场附近的仓库设成只接受原材料，而民居及码头附近的仓库只接受制成品，这样物资流动起来就很有序，减少在途中浪费的时间。物资管理不好的话，搬运工可是会抱怨的："为了搬这样东西害我穿越整个城市！"

三、战争

当你拥有强大的军队以后，一定要学会熟练地指挥他们。右击部队或舰船会出现控制框，点击框中的图形按钮就可以向部队下命令了。陆军命令包括：Hold Ground In Tight Formation（以紧密阵型原地待命）、Hold Ground In Loose Formation（以松散阵型原地待命）、Charge（冲锋，双轮战车特有命令）、Engage Nearby Enemies（攻击附近的敌军）、MopUp（回到要塞）。运输舰命令包括：Hold Positions（原地待命）、Evade Enemies（绕开敌军航行）、Embark（部队上船，操作方法为将部队放在岸边）、Disembark（部队下船，点击后选岸边）、Repair（回坞修理）及Return（回到船坞）。战舰的操作和陆军类似，这里就不再赘述了。

四、任务完成

有些地图或关卡会给玩家规定本关任务及目标，一般是人口及城市各项指数（在Rating Overseer画面可以查询）符合规定条件就可以过关。这些条件并不难完成，所需的只是时间而已。人口么，只要你的城市条件好，住房充足，人口会一直上升的。Culture（文化指数）和教育、娱乐有关；城市中民居的级别会影响Prosperity（繁荣度）；而Monument（奇迹建筑）需要你建设金字塔之类的大型工程。最后的Kingdom是王国贡献度，埃及的法老王会不时给你

些任务去做，如提供一定数量的某商品，要求你的军队出征等。如果法老王要东西，你就应该在 Commerce Overseer 里选中该商品，点击 Use And Trading This Resourse（使用及进行贸易）按钮，将其切换为 Stockpile（储存）。当你储存的商品够数后，到 Political Overseer（政治顾问）处可以看到法老王下达的任务以条形按钮状态出现，点击按钮选 Click Here To Dispatch 即可。如果法老王问你要军队，你就得到 Overseer Of The Military（军事顾问）处按部队后的 Kingdom Service 按钮。当上级布置的任务完成后，你的王国贡献度就会上升。

五、建造奇迹

呵呵，这应该是大家最感兴趣的事吧，确实，古埃及最有名的就是那些至今仍有人认为是外星人造的金字塔了。在《法老王》中，除了金字塔，你还有机会建造狮身人面像、方尖碑以及太阳神殿。建造这些奇迹最大的问题就是——留足地方！没错，这是最最大的问题。这些建筑需要的地盘大得超出你的想象，特别是金字塔，往往要超过整个屏幕。由于《法老王》里的城市大多处于尼罗河三角洲，地形比较散乱，可供你造奇迹的地方并不多（因为还要考虑到城市的发展，你总不能不管人民的生活吧,）特别是有关卡或地图可以同时造几个奇迹的，实在需要好好规划才行。一次我的城市就是因为没有留足地方，都建了城区，结果很免强地造了 Large Pyramid（大金字塔）和 Sun Temple（太阳神殿）之后，Large Pyramid Complex 不得不忍痛放弃，希望大家不要重蹈覆辙。地方留足了，下来就是劳动力了。建造奇迹首先需要 Constuction Guild（同业工会）里的 Carpenter's Guild（木匠工会）和 Stonemason's Guild（石匠工会）培养出的工匠实地考察并指导建设，然后还需要工棚提供劳力来般运木材及石头。你也许会觉得奇怪，在这种游戏里建东西还要搬运材料？不是点了建造菜单往地上一放就出来了吗？其实这正是游戏忠于历史的地方。大家从历史课本上应该都看到了，

建造一个金字塔需要几十年的时间，往往是法老登基时开始建造，一直到他去世还没建成。除了建造时间漫长，造金字塔还需要大量的劳动力，就和我们的长城一样，都是几十万民工用一砖一瓦垒起来的。在游戏中，你可以看到长长的一队民工拉着石料车艰难地穿越城市来到工地，还得爬上高高的金字塔——真是悲惨呀。既然在历史上需要那么长的时间建造，在游戏中这些大型建筑也是非常耗时间的，一次我的太阳神殿和大金字塔同时开建，其中太阳神殿打了两个晚上才完成，大金字塔才只起到第四层。为了加快建筑速度，你应该在工地附近多造工棚和建筑工会，然后在最靠近工地的地方造几个仓库，用仓库控制命令把所需的石料从其他仓库调运到那里去。记住一定要全部运过去，那些傻傻的民工最喜欢干些舍近求远的蠢事。

记住常常去 Chief Overseer（首席顾问）那里看看，城市里一旦出了什么问题都会向你报告，而你该马上作出相应的决策，解决当前问题，这样城市才会得到健康持续的发展。我想现在你的城市已经是高楼林立，车水马龙了吧，这时你的心中一定充满了感慨：我是大地之王！

对了，《法老王》可不单单是一个游戏，它还是一本关于古埃及的百科全书，对古埃及社会的生产、文化和战争进行了十分全面的介绍，绝对不可错过这个学习的机会哟（虽然全是 E 文）。现在 Impression 小组让我们过把做恺撒和法老的瘾，不知道下次是带我们到两河流域、印度平原，还是我们中华民族的黄河流域？让我们拭目以待！

幻影特工队之死亡游戏

——SHADOW COMPANY - LEFT FOR DEAD

游戏类型：即时战术

语言：英文

评价：★★★★☆

方杖语：《神话》+《盟军敢死队》=？

游戏简介：

安哥拉一役中，你和一部分队友遭到了敌人的伏击，之后便被原编特种部队的上级部门遗弃了，《幻影特工队之死亡游戏》的序幕便在营救你以前的战友的任务中开始。在这个可玩性极高极易上瘾的游戏中，你最多可以控制8个雇佣兵同时参加战斗。华丽的图像和生动活泼的角色将使游戏者沉浸于游戏中那无数次经历生与死考验的刺激和身临其境的复仇血戮之中。那种模拟作战情形的真实感和充满冒险的使命必定会使这款游戏很快成为即时战略战术类游戏玩家的不可释手之物。同时，直观的界面和令人叹为观止的显示允许任何游戏者去接近、上手，去体验真实的雇佣兵的战斗生活。游戏的画面和动感与《Bungie 's Myth》相比也是有过之而无不及，在真实的山峦之间纵横驰骋的感觉可能也不过如此吧。三维地形设计、三维的人物构图、每个游戏角色的人工智能等都在这款游戏中得到极好的发挥。每个游戏人物都是相互独立的，对于不同的情形、不同的游戏人物他们也会作出相应的但又各不相同的反应与动作。另外，还有诸如紧密的地形贴图和符合现实的物理机制表现：由坦克内射出的子弹会因重力而在远处落下，而此时坦克也会因牛顿第三定律而获得回馈力，滚下坡。

游戏支持 DirectX 16 位和 32 位颜色的 3D 引擎，当然要有必需的硬件加速（取决于你的 3D 显卡）。3D 单元的动画细节也很精美，队员们能够自然真实地蹲伏、爬行和攀登等等。另外，那些 3D 地形和一些动态地形要求玩家最好沿着沙地或者雪地中的轨迹行进。游戏为玩家构建了 9 个巨大的战役区域，每一个都有着错综复杂的地形和建筑、军事目标等，似乎完全是根据真实情况模拟缩放出来的。游戏中 16 个主要人物个个都拥有着鲜明的个性和独挡一面的技能。Multiplay 为局域网提供同时 8 人联机作战的特性，Internet 用户将会获得一个所谓的 friendly tutorial（友好指南），它可令菜鸟级的玩家毫无难度地在互联网上联机练习作战。装备和工具将包含 3 种样式的护甲、双筒望远镜等等。建筑结构将包含水上钻井平台、潜水艇基地、生化工厂和监狱等。交通工具将包含各种船舶、坦克、街道车和雪橇等。武器包含手枪、莱福枪、掷弹筒、手雷和刀子等等。游戏中的时间与实时原因的环境气候相应改变。游戏逼真的声音效果（如夜间没完没了隐隐低鸣的蟋蟀，小河中潺潺的流水，丛林中蛇蜴悉悉簌簌作响）和层次感必定让你在游戏中领略环绕四周的作战气氛和压抑，并且当你在地形上拖移时，声音也会随空间相应地变换，这种真实的细节更能让人身临其境。不同的语音设置为游戏中不同性别、不同民族、国籍的雇佣兵定位。游戏的地形包括沙漠、佐治亚的海港、苔原、高山、热带岛屿、高原地区以及广漠的草地。

界面介绍：

在开始游戏任务之前会有执行任务的地点和地形介绍，以及任务的主要细节和这次任务的劳务费的一个菜单界面。在这儿你要选好你的精兵干将，并帮他们配备好简单的武器装备。

菜单中队伍管理（TEAM）介绍：CONTRACTER 项列出了当前将参加战斗的队员名称；AVAILABLE 项中列出了更多可供雇佣的队员；其右的显示栏中可以显示各队员的年龄、性别、身高、体重

以及国籍（其中包括了美国、加拿大、爱尔兰、日本、新西兰、德国、俄罗斯、尼日利亚、牙买加等等）等；SKILLS 项能显示出每一单元的各项技能参数：手枪、冲锋枪、突击步枪、狙击、冷兵器、重武器、投弹、感知、秘密、渗入、爆破、医疗。另外，如果诸位对每位队员的身世也有兴趣的话，那么请按下 DOSSIER 钮即可。

菜单中装备（EQUIP）介绍：INVENTORY 中显示你已拥有的物品武器等，拖曳到 SELL 下，点击中间的长按钮售出；DEALER 有各种武器、弹匣、物品可供选择购买，同样，购买时拖曳选中的物件至 BUY 下，然后单击交易按钮。

DEALER 中的各项介绍（注：某些物件将在不同的关卡中才会出现）

I. **手枪（Handguns）：**

（1）贝雷塔（Beretta）（意大利 PIETRO BERETTA 公司产的大威力手枪，周润发常用的那把）

口径：9mm

（2）鲁格大红鹰（Redhawk）（美国鲁格 - 斯图姆公司产，80 年代最著名的大威力左轮手枪）

口径：11mm

（3）消声贝雷塔（Silenced Beretta）

口径：9mm Subsonic

（4）沙漠之鹰（Desert Eagle）（以色列产，以色列国防部标准制式手枪，是手枪中体积和威力最大的家伙）

口径：11mm

（5）BDA（比利时一代枪械名师勃朗宁设计的传世名枪）

口径：9mm

II. **冲锋枪（SMGs）：**

（1）HK - 53（德国 HK 公司生产的远射程冲锋枪）

口径：5.56mm

（2）HK－MP5（HK公司闻名于世的经典之作，被世界反恐怖部队广泛使用）

口径：9mm

（3）MAC－11（美国英格纳姆公司对乌兹冲锋枪的改进型号，属于微型冲锋枪）

口径：9mm

（4）蝎式（Scorpion）（捷克生产的微型冲锋枪）

口径：9mm

（5）Silenced Steyr TMP（德国生产的带消音器TMP冲锋枪）

口径：9mm Subsonic

（6）乌兹（Uzi）（以色列乌兹公司出品的高射速冲锋枪）

口径：9mm

（7）Silenced PDW（加了消音器并且体积缩小了的HK－MP5）

口径：9mm

III. **突击步枪**（Assault Weapons）：

（1）AK－47（本世纪最著名的两款突击步枪之一，苏联产）

口径：7.62mm

（2）BLW（英国生产的标准制式班用突击步枪）

口径：5.56mm

（3）M16－A2（由美国著名枪械大师斯通纳设计，世界上第一只小口径突击步枪，突击步枪之父，枪中之王）

口径：5.56mm

（4）Shotgun－Jack Hamer（法国造FAMS枪族名品之一）

口径：Shotgun Shells

（5）Galil（AK－47的改进型，是基于狙击步枪和突击步枪之间的一种，苏联产）

口径：7.62mm

（6）Steyr AUG（奥地利产，可发射无壳子弹及枪榴弹）

口径：5.56mm

（7）Ultimax（英国产，班用突击步枪）

口径：5.56mm

（8）M－79（美国产，常规性掷弹筒）

口径：grenade-40mm

Ⅳ．**狙击步枪（Sniper Rifles）：**

（1）Sniper-50cal（美国巴雷特公司扬名世界的大口径狙击步枪，射程可达1500米）

口径：12.7mm

（2）PSG1（德国HK公司生产的单发装填狙击步枪，可算是世界上射击精度最高的狙击步枪）

口径：7.62mm Match

Ⅴ．**重武器（Heavy Weapons）：**

LAW（美国最常用的单兵肩扛火箭发射器）

口径：60mm-rocket

Ⅵ．**着装（Clothing）：**

（1）雪地迷彩服（Arctic）

（2）防弹背甲（Flack Jacket）

（3）金属背甲（Kevlar Armor）

（4）夜行服（Night Ops）

（5）复合脂护甲（Composite Armor）

（6）便装（Civilian）

Ⅶ．**头盔类（Headgear）**（注：游戏中利用Z键查看）：

（1）双筒望远镜（Binoculars）

（2）夜视仪（Night Vision）

（3）照相机（Camera）

VIII．工具（Tools）：

（1）铁钳（Fence Cutters）

（2）医疗包（Medical Kill）

技能类型：医疗（Medic）

（3）肾上腺激素，即兴奋剂（Adrenaline Gun）

技能类型：医疗（Medic）

（4）通讯器材（Communications Bug）

IX．刀（Knife）：

匕首（Knife）：

技能类型：冷兵器（Melee Weapons）

X．飞刀（Thrown-Knives）

飞刀（Throwing-Knife）

技能类型：冷兵器（Melee Weapons）

XI．投掷武器（Grenades）：

（1）手雷（Frag Grenade）

（2）烟雾弹（Smoke Grenade）

XII．爆破装置（Explosives）：

（1）地雷（Land Mine）

技能类型：爆破（Demolitions）

（2）感应雷（Proximity Mine）

技能类型：爆破（Demolitions）

（3）C4 定时炸弹（C4 with Timer）

爆炸时限：30 秒

技能类型：爆破（Demolitions）

XIII．弹药（Ammunition）

（1）11mm

（2）12.7mm

（3）5.56mm

（4）7.62mm

（5）9mm

（6）9mm Subsonic

（7）Shotgun Shells

（8）40mm grenade

（9）7.62mm match

菜单中的任务（PLANNING）介绍：左边显示了当前关的发生地域、出发点、各项主要任务（Primary Objectives）和次要任务（Secondary Objectives）以及这一关的报酬，下面的 INSERTION TIME 是出发时间，除第一关外，都可以人为更改（例如晚上的任务，你也可以在白天进行）。右边为当前关的地图，点击左边的单项任务，右边会相应提示此小节任务的完成地点和主要建筑物实图。

游戏操作：

玩过 FIFA 系列的大师们应该记得其中 replay 的 FREE CAMERA 可以按住鼠标右键前后拖移，能够实现拉近拉远，《幻影》就借鉴了这一模式，在键盘上用 NumPad 的 - 和 + 也可实现。如同《玩具军人》以及《三国志》中的阵型控制，《幻影》中用鼠标能很容易完成，首先你可以拖曳选取准备行动的队友，然后鼠标指示这支 TEAM 应到达的目的地，他们抵达时就将按你所想的阵型站位，游戏中右下方的按钮栏乍一看，特像《星际争霸》，通俗易懂，并有简单英文提示，更利于你很快上手。呼叫队员的操作继承了《盟军敢死队》的优秀风格，数字键 1、2、3 等可实现选取，同时也支持按住 Ctrl，然后点选多名队员，右键取消（当然类似《红警》和《帝国时代》的鼠标拖曳选取也可以）。当未选中队员或选中两人以上时，在游戏左下角地图，用鼠标左键点击某处，屏幕也将移至某处；当只选中一人时，左键点击某处并按住可侦测此处地形，左键松开将会切回所选队员处，很适合侦察与作战。点中一名队员，按下空格键或用右下角最左下的按钮可以切换武器物品装备界面，物

品、武器的配备及收集与《暗黑破坏神》很像，所以要合理地布置长枪和小物品的摆放位置，以利于放下更多捡到的东西。《幻影》中的强制攻击键是Shift，但若你强制射杀队友时，你将会听到“No use commandor!”或“I don 't think that 's a good idea!”的答复，因此请那些想过关独吞雇佣金的COMMANDOR或是有谋杀后再自杀的变T们放弃奢望。和《盟军敢死队》一样，单击是走，双击是跑，但《幻影》的指针设计得更为精致，单击时地上出现绿色单环；双击则出现绿色涟漪。游戏中的Tab键可切出任务项的查看菜单，其中将列出此关的主要和次要任务项以及完成的具体情况，用左键点击其中的每一项可查看单项的具体执行地点（以雷达状电波显示)。游戏中的Quick Save是F6；Quick Load是F5，所以《古墓》高手切勿思维定势哦。F1键可让玩家在游戏中即时查看按键设置；F2键用于显示任务中的各队员技能情况，例如第二关中的最后一项任务是要炸毁船上的货包，这时你就须按F2查看一下，只有爆破技能（Demolitions）最强的Lewis才能用C4炸毁。玩家在游戏中还将面对一个麻烦：完成所有任务后，如何结束此关？首先，率领所有队员集结LZ区（并非一定没有敌人了），须臾，队员头像的下方会出现一种烟棒的图标，左键单击图标便可过关。另外，在每关中将有大量的战利品（特别是AK－47、9mm弹匣、5.56mm弹匣和手雷烟雾弹等），因而要尽可能地利用它们，勤“捡”才能持家嘛！

攻略指南：

第一关：死亡游戏（LEFT FOR DEAD）

地点：安哥拉（Angola）

任务：（1）肃清附近军营的敌人

（2）消灭路上的巡逻队（有两队，共6个敌人）

（3）消灭北部山坡的前哨敌人

（4）摧毁西部的SAM导弹装置

（5）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟（点击烟

棒图标）过关

即使笔者已选择了最高难度——Sinister，搞定第一关还是很easy的。首先进入任务介绍界面（Planing），你的队员已经出发，因而此关不用装备（Equip），出发时间（Insertion Time）在这一关中也不能更改。

命令队员向前方不远处的军营逼近，首先埋伏好你的队员，选定队员技能（F2键）中冷兵器（Melee weapons），指数最高的Jack用匕首干掉那些单兵，捡起地上的武器，让Lewis用手雷炸死集中的敌人（这一点在游戏的始终都能发挥事半功倍的效果）。摆平这一小节后（会有语音和屏显提示），埋伏在路边，等着巡逻队的出现，准备好至少两枚手雷来对付这两支巡逻队（共六人）。第三小节任务在北部山坡上的一个军营展开，合理利用手雷和匕首，对于警戒尾随的敌人，集结所有队员自动防御便可轻松搞定。向西部进发，利用手雷（如果恰倒好处，一枚足矣）炸毁此处的SAM导弹发射架。结束以上四节任务后，率领你的精兵干将向LZ区进发（左下角地图将以雷达电波提示，大致在地图中部公路交叉点处），当队员头像底部出现烟棒标志时，点击烟棒，便大功告成。（每关结束时都将有技能升级情况的报告）

第二关：突围（Breakout）

地点：安哥拉（Angola）

任务：（1）消灭此区域的所有存在的叛军

（2）查封敌人的军需品堆存处

（3）肃清石油平台

（4）炸毁这个大加工厂中的三个化学反应罐

（5）炸毁补给船前甲板上的储存罐

（6）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

首先装备你的三位队员（这一关不用急着招聘新人），先将第一关的战利品卖掉，考察三位队员的技能情况后，Lewis的其他技

能较弱，但爆破能力强，所以给 Lewis 配上三枚的手雷（如嫌不够，进入游戏在敌人身上取得），给 Jack 和 John 配备 Shotgun - 90 突击步枪，相应弹匣是 shotgun shells。为保险起见，最好带上三个血包。至于匕首，老大 Jack 带上一把即可。综合枪械的 ARD 指数和相应子弹的数量，笔者建议给 Lewis 配备乌兹（UZI）和 9mm 子弹。另外，虽然有 S/L 的百战不殆之绝招，但笔者仍要推荐众位玩家最好给队员装备护甲。

向北进发，消灭据点的所有敌人，此节无话，闪！进入第二节区域前埋伏好你的队员，寻找巡逻队的出现时机，用两颗手雷将大部分敌人摆平。至于尾随的敌人，玩家们可以聚集队员执行自动防御便可。收拾营部内的残余敌人，然后大家齐动手捡东西吧！在房子附近有一把 Shotgun - Jack Hamer，威力巨牛，几乎是两发一个（弹匣：Shotgun Shells）。捡起尽可能多的 C4 定时炸弹和手雷（后几节任务的必须品）。将队员装备好后，再次踏上征程。现在，你面前的这个庞大的化工厂四周围墙上有若干敌人，监视范围较远，笔者建议侍机将队员埋伏于大门左侧墙脚，然后……尽量小心吧！干掉东侧小门出来的所有敌人，从东侧小门进入，首先干掉正门上的两个敌人，注意面前白色反应罐上的敌人。总之，步步为营是此类游戏的关键所在。消灭北侧小门以及围墙上的敌人。这时注意，玩家不要企图马上就能炸掉这三个反应罐，必须先肃清这个区域内的所有敌人，其中包括供应船停泊的码头上的敌人。注意，在白色反应罐西侧房顶上有游戏中最牛的一杆狙击步枪——PSG1，（弹匣：7.62mm match）。使用时，按下 I 键将显示出可攻击范围（或按下 Z 键瞄准射击，不推荐），点射敌人即可。让 Lewis（他的爆破技能/Demolitions 指数最高）在中间一个反应罐以及供给船前甲板储存罐处各放一枚 C4 炸弹便可结束了。查看地图，向南找到某村落附近海边的小船。现在就命令所有队员驾车撞开大门，一直开至小船处。划船到石油平台处，在西南侧登陆。上去后合理利用狙击枪仅

有的几发子弹和手雷的效用，铲平这个平台结束此节吧。出口（LZ）还在工厂里，工厂的南侧海岸可以登陆。到达 LZ 区点击烟棒即可过关。

第三关：行者（Tourists）

地点：罗马尼亚（Romania）

任务：（1）在教堂围院中与 Nicolae Cuza 碰面，他将告诉你他的父亲 Alexandru Cuza 被关押在何处

（2）解救 Alexandru Cuza

（3）将 Alexandru 安全送返至他的别墅

（4）摧毁敌人陆军上校 Caragen 的家

（5）找到 Alexandru 暗藏的运送武器的货车，并将其开至飞机场

（6）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

由于 PSG1 超威力狙击枪的出现，所以笔者在此关中为大家引见一位新朋友小周——Marco.Chloe。她的狙击指数（Sniper）一开始就有 92%，看来这杆 PSG1 非她莫属了。给 Chloe 配备所有的 7.62mm match 弹匣，其它装备与前几关大同小异，玩家们自己把握。另外，因为出发时间为凌晨四点（当然，INSERTION TIME 可以改成白天，但夜间能见度低，执行任务时似乎要相对 easy 一点），所以笔者建议给队员们穿上夜行服（NightOPs）。

向东进发，消灭沿途出现的敌人，过桥后埋伏在民宅下，侍机偷袭那些单兵和巡逻队。排除威胁后在教堂的围院中与 Nicolae Cuza 碰面。他将告诉你他父亲 Alexandru Cuza 的关押地点。沿路向北，到达敌人的军事禁区前记住要深吸一口气哦。后面的任务可不简单，西南侧不远处有苏联产 T62 主战坦克和 BMP2 步兵战车，但有重兵把守。想办法抢到吧！驾驶坦克时左键为炮弹，右键为机炮，驾驶员头像下部将有炮弹和机炮弹量的显示。提醒玩家，敌人的塔楼可以直接撞毁。特别注意，杀到眼红之时也需留心履带别碾

过 Alexandru（他就关押在中北部的围栏中），将他解救之后，顺便轰掉左边那座门口晾了几块尿布的楼房。那正是 Caragea 上校的家。护送 Alexandru 回到他的别墅（东部，门前有两辆轿车），注意，这里还有若干敌人哦。好了！现在驾驶 T62 或 BMP2（根据受打击程度注意提前下车）干掉东北角尽可能多的敌人，小心不要损坏了那部装满军火的货车。完成此节之后，将货车开至中西部的飞机场处。因为飞机场处两货舱中有大量敌人，因而必须先清除这些威胁为货车清道。OK，将货车开至飞机处，稍等一会儿后，点击烟棒过关。

第四关：火红的兹历诺夫斯基（Red Zhirinovskv）

地点：科拉半岛（Kola）

任务：（1）解救英籍机械师：Benjamin Scholfield

（2）将 Scholfield 安全带至出口（LZ）

（3）炸毁阿尔法级核潜艇：兹历诺夫斯基

（4）偷拍敌人用于战略部署的核装置照片

（5）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

进入装备界面，此关必须带上那个长镜头照相机（第四节任务的必须品）。因为此关在雪天进行，所以最好给你的四位队员穿上雪地迷彩服（Arctic），至少带上一枚 C4 定时炸弹（第三节任务的必须品）。将 Chloe 装备尽可能多的 7.62mm match 狙击子弹。要知道，上关结束时，小周（Chloe）的狙击（sniper）指数已增到 100%。一如继往，这杆 PSG1 将在以后的关卡里大显神通。带上必备的若干血包和手雷，便可出发了。

踏上北上的征程，消灭路途中遭遇的巡逻队，为避免形式上陷入被动，命令队员不要直接靠近敌人的基地，利用狙击手干掉北面的三个塔楼上的敌人在中部区域的雪地山坡上埋伏偷袭路过的几队巡逻兵。解决他们之后，派遣 Jack 和 Lewis 在中间一个塔楼旁边的小门处埋伏下来，再让 John 和 Chloe 从东北侧的大门进入，干掉警

戒范围内的敌人，小心别漏掉左前方拐角处的敌人。Sholfield 就关在大门右侧的小围院中，控制此区域后，先不要急着去救他。看到北部三间红色平房前的若干警戒的敌人了吗，现在就命令 Jack 和 Lewis 从身后将他们搞定。除非万不得已，不要与中部另一艘潜艇上方的几个特种兵发生冲突，采用迂回战术接近那艘待炸毁的阿尔法级潜艇，寻找时机在潜艇头部上方的小亭埋伏下来，再侍机让 Chloe 干掉看守潜艇的卫兵，余下的事就留给 Lewis 吧。重新回到北部的小门处，让 Chloe 带上照相机沿铁丝网冲到最西侧的围墙后，躲开敌人的视线拍下那栋大仓库的一角即可（按下 Z 键，取好景后点击左键即可）回到东北侧的大门处，救出 Scholfield 并护送他向西北方向的出口（LZ）（有一间炊烟袅袅的房子）进发。

第五关：商品作物（Cash Crop）

地点：加勒比海（Caribbean）

任务：（1）与海岸边的 Rojas 会合

（2）摧毁加工可卡因的装置

（3）炸毁药材储备物资

（4）消灭 Garcia

（5）干掉船上的 Miguel Cartengena，他准备乘这艘快艇逃跑

（6）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

装备情况与前面大体相同，不过为避免游戏中苦苦寻觅的麻烦，建议至少带上一枚 C4 定时炸弹。

命令队员从西南角出发，首先在岸边的三艘小船附近找到联络员 Rojas，与其谈话，第一项任务结束。其他各项任务可前后完成，无顺序可言。登陆每个岛屿之时，笔者建议四人同坐气垫船（气垫船的防御力，防搁浅能力都要稍强一点），尽管不易搁浅，但仍有一些陆地会随潮涨潮落而若隐若现，所以玩家们应该尽量避开这些地方登陆。注意登陆之前选中未带狙击枪的队员，将他们设为自动

防御（O键）。完成第四项任务时，消灭岸边的敌人，再从东边的小坡上去，利用狙击枪消灭周边的几个敌人，再派队员用手雷炸死围墙里的若干人等。干掉所谓的 Sr.Garcia 结束此节。注意消灭沿途的敌人，到达最北端的基地，干掉那些人渣之后，用手雷炸掉更北一点的仓库药堆，结束这项任务。不过切记，如果忘了带 C4 就必须在直升飞机处找到。命令队员向不远处的东南小渡口进发，注意在敌人的侦察范围外埋伏，派遣 Lewis 上前，寻找最佳时机炸死尽可能多的敌人，这时会有很多敌人四散地冲上来，选定所有队员执行自动防御即可。擅用 S/L 大法是保险之举。用 C4 炸毁海边有电机嗡嗡作响的房子，即可完成。命令所有队员到达近海的游船附近，在一定的范围之内将队员设为自动防御，便可消灭 Miguel Cartengena，完成以后便可溜之大吉。绕行到 LZ 区（用 Tab 键查看位置），笔者让队员从北端靠岸（防止搁浅），此处不能上岸，但可利用队员的自动防御消灭岛上几乎全部的敌人，再将船划到南端登陆，消灭灯塔上最后一个敌人，本关结束。

第六关：记忆中的错觉（Deja vu）

地点：科拉半岛（Kola）

任务：（1）在楼顶的天线处安装通讯连接装置

（2）偷取锂－6 内核罐（Lithium－6 Core）

（3）摧毁用于战略部署的核装置

（4）肃清所有的 Tetsu－Yama 敌人

（5）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

不要以为游戏出错了，是的，第六关依旧在 Kola 的这个海湾基地展开。查看装备情况：此关必须带上一个通讯装置（Communications Bug）和两枚以上的 C4 定时炸弹（将很利于任务的完成）。查看突击步枪类（Assault Weapons），可发现那把屡试不爽的大威力突击步枪 Shotgun－Jack Hammer。将 Jack 与 John 都配备上这种步枪和匹配的子弹（Shotgun Shells）。与第四关相同，也要为你的队员穿

上雪地迷彩服。

出发点在西北角，有三辆雪地摩托，小心沿路的敌人将你连人带车炸毁了。面前这个基地应该很熟悉了吧！不过这次的任务重点在西半侧。首先，让 Chloe 解决掉西侧几个炮塔上的敌人。然后侍机干掉若干巡逻队。提醒一下，巡逻兵须要先“勾引”一下，当敌人被吸引而尾随之时，将队员设为自动防御（除去 Chloe 外）便可轻松摆平了。然后还是从中间那扇小门切入，埋伏在屋脚，干掉南面的几个弱 x。注意这时东面会有敌人过来，侍机先下手为强将他们除掉。派一名队员爬上楼梯将通讯装置装在楼顶西侧的天线处即可。此关的任务重点是在西侧的基地之内，将队员秘密地安排在最西侧的围墙脚下埋伏。利用狙击手干掉围墙上的敌人，同样也会有敌人从里面出来，注意侍时歼杀。基地大门处的那些特种兵不是很好对付，但由于比较集中，所以要恰倒好处地利用手雷和必要的狙击枪辅助，将他们全部干掉（耐心、毅力和一丁点儿运气，玩家要多多使用 S/L 大法，笔者此处只能一笔代过了）。进入大门后，先让队员在右侧待炸的房子后面埋伏下来，命令 Lewis 沿最西侧的墙向仓库门口的履带式运输车靠近，悄悄在那儿放置一枚 C4，那些所谓的特种兵们很快尽数灰飞烟灭了。完了以后，不可草率进入，里面还有一挺自动机枪看守，威力巨大，不可小视。最佳的方法是派遣队员驾驶另一辆运输车，开足马力撞毁它。然后就……就偷取那个 Lithium－6 Core 装置吧！提醒玩家，南侧围墙上仍有敌人若干，不必管他们。用 C4 炸毁第三项任务中指定的设备房，然后命令所有队员沿着北部山丘（这样可以避开基地的敌人与巡逻兵）绕行至东南方向的敌方营寨。此节任务相对比较简单，细心一点便可以摆平的。大功告成，回到出口（LZ）（西北角，出发点处），结束此关。

第七关：演变（Evolution）

地点：厄瓜多尔（Ecuador）

主要任务：（1）解救关在笼中的 Jack Warble
（2）护送 Jack Warble 安全抵达出口
（3）保护用于诱导有机突变体的物质（Mutagenic Agent）
（4）消灭所有的变了种的猿猴
（5）找一具变种的猿猴尸体并且扛至出口
（6）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

次要任务：（1）消灭东北地区的所有叛军
（2）消灭北部地区的叛军

装备方面与前无异，加满弹药，带够血包和手雷。不过此关加了一些新的武器，玩家不妨一试。一种是火箭炮（LAW），可惜只有一发火箭炮；另外一种是掷弹筒（M-79），所用弹匣是 grenade-40mm，玩家可以给 Lewis 配备上，不过在使用时小心不要伤着自己人哦！

向北，路上无话，消灭那些路途中“走散”的敌人。单说来到一个小村落，铲平之后，如玩家有心完成那两个次要任务，必须继续往北挺进。否则，先在岸边利用狙击手干掉对岸的敌人，再乘船过河，登陆后向西北的实验基地前进吧！次要任务的完成不是太难，就是太费体力了，来回折腾，不过游戏的作者为了聊表心意，特地在北侧山脚下的小房处留了一个血包、若干子弹及一把铁钳等。话说已经到了实验基地前。消灭那些在外围闲逛的巡逻兵。大门处也有敌人若干，玩家可以借地形和时机用掷弹筒和手雷搞定。摆平之后，扳动门前左侧的开关，进入这个庞大的实验基地。看看四周的高架电网，是否以为进入了 Jurassic Park。左前方卡车后有一个血包，当然还要捡起那个 Mutagen-Container 装置，结束第三小节。先不用急着救出 Jack Warble，让他在笼里多憋一会儿吧！打开路左侧关着猿猴的三个大笼子。然后迅速乘上那辆吉普车开碾。玩家也可在碾了差不多时，将队员们都设为自动防御——即自由攻

击。摆平这些变种的灵长类之后，救出 Jack Warble，然后让 John（年轻小伙子，体力要稍充沛一些）背上任一具猿猴的尸体，向南部村落处的出口（LZ）方向挺进。注意留心让 John 慢慢走回去，因为他可能随时将尸体扔掉。最后，在 LZ 区可能还要小战一番，虽然不会太难，但毕竟大部分已弹尽人乏，所以还是小心为妙。

第八关：十字路口（Crossroads）

地点：秘鲁（Peru）

任务：（1）炸毁护卫车

（2）找到残余的生物学标本

（3）消灭所有存在的 Tetsu－Yama 敌人

（4）干掉此区的游击队

（5）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

装备无须介绍太多了，带上常规武器、手雷、血包便可。

在出发点直接北下，路上的敌人较多，大部分时候，希望玩家们要先下手为强，占取主动为宜。先去搞定东部地区的第四节任务。因为任务是要杀光敌军，因而不要错过那些漏网之鱼哦，否则不能结束的。接着，就朝西北方向的大桥处挺进。不要急着冲过大桥，否则必定是十死无生（前后夹击）。此区域有太多的散兵游勇，先除去后顾之忧乃是上策。完了以后，让 Chloe 上桥狙击对岸的敌人。待到时机成熟之时在冲过去不迟，消灭这个营寨区域的敌人。眼前这个教堂就须从长计议了。先侦察一下地形，教堂的西、南、北三方围墙上有若干敌人，Chloe 应该足以搞定。教堂院内的敌人用手雷和掷弹筒来摆平。因为敌人较多，所以要注意从三个方向实施攻击。剩下不易摆平的敌人，大伙可以冲上去群殴之。东侧围墙上的敌人，派老大 Jack 上去用匕首即可搞定。好了，伙计们，赶紧捋起衣袖干吧！在卡车旁边取得 Mutagen Container，此节结束。第三节任务需要众位玩家耐下心来去寻找。干掉周边山上的敌人便可结束。如坐车去出口（LZ）（在最南端的河边），切记在被敌人

发现之前下车，否则必定落得个车毁人亡。消灭这个边哨所的所有敌人，来到河边，稍等一会儿便可过关。

第九关：犹大（Judas）

地点：安哥拉（Angola）

主要任务：（1）摧毁司令部

（2）炸毁发电站

（3）炸毁一号供应仓

（4）炸毁二号供应仓

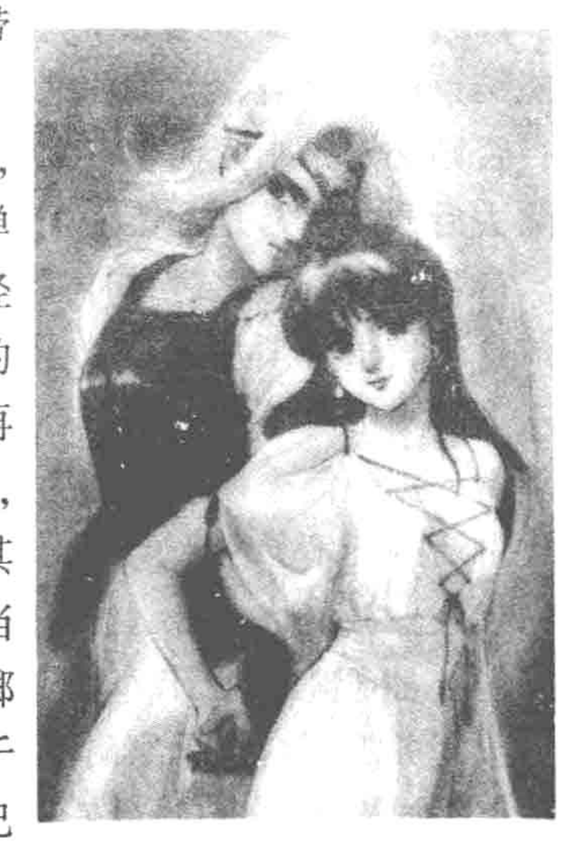
（5）干掉基地里所有存在的 Tetsu - Yama 敌人

（6）找到 Derkson，不论死活将其扛至出口

（7）完成以上任务后，到达出口（LZ），放烟过关

次要任务：切断防卫的电力

此关必须装备四枚以上定时炸弹，考虑到此关的难度，笔者又增一员俄籍特种兵——Serger Ramius。将他也配备上 Shotgun - Jack Hammer；Lewis 依然以掷弹筒和手雷为主；Chloe 的狙击枪子弹要加到最满。在条件允许的情况下，带上尽可能多的血包。



在此关前期，不到万不得已，不要动用狙击枪，要尽可能把子弹留给最后的敌人。另外，再介绍经验一条，因为此关后期将有很多的敌人扑面而来，因而那招先诱敌再施以自动攻击将不再奏效。同样，先让某些队员（重点是 Lewis，其 Grenades 技能指数最高）诱敌，当敌人尾随追打之时，突然转身投掷手雷（右键）或掷弹筒（左键）（千万要把握住提前量）。当这一招你已

能练到七成功力之上，那么此关执行起来一定能左右逢源。

任务再一次在安哥拉展开，向北进发（西侧有若干敌人聚集，如没有生理或心理上的需要，最好不要招惹他们）。小桥附近的村落要尽可能细心地搞定，时间上可适当放宽，关键是要节约子弹，并且不伤毫发。摆平之后，避开小桥下方敌人的袭击，快速冲过小桥，“柳暗花暗又一村”，不多费口舌了，用你的实力说话。（注意“小卖部”房顶上敌人的暗枪）继续向前约150米后左拐，埋伏在坡上，等候路上出现的巡逻队。最多利用两枚手雷将他们放倒。沿路西行，千万不可乱跑，路两旁有多处雷区。大桥这一头已被敌人全面封锁了，所以队员们必须再次浴血奋战，作战时尽可能让男士们打头阵，小周（Chloe）的狙击枪子弹颗颗都很宝贵，一定要珍惜。大桥下方也有敌人，迅速冲离大桥，到达对岸。稍安勿躁，让小伙子们解决哨所周围的敌人，西侧的另一座小桥桥头的敌人可不必管。作战之时，切记勿被树挡住，从而导致被动。OK，进入主战区了。根据笔者壮烈数回的经验，应该从左侧靶场（不是雷区，放心）攻击，这样可除去后顾之忧，避免腹背受敌。不要太冲动，利用靶场这个阵地，与敌人周旋，相信一定能取得这次局部持久战的胜利（当然可能要付出很惨重的代价，因而要及时给队员补给）。靶场射击位有血包，不要错过哦！右侧会冲上来敌人，有些敌人会向你们投掷手雷，注意躲闪。再向前挺进一点吧！小心最左上角军营里出来的人渣。扫除威胁之后，让Chloe步步为营向前，（留心前方小门处的敌人）重点是利用狙击枪远距离攻击的特性，摧毁左墙头和大门上方的两挺自动机枪。（此关结束前将要耗费20发左右的7.62mm match子弹摧毁墙头最有威胁的四挺自动机枪，一共有五挺）从小门谨慎切入，Derkson就站在吉普车旁，其他勿用多说，干掉基地前半部分的敌人（包括Derkson在内），在结束前四项任务之前，先将北侧墙头的两挺自动机枪端掉（留心北侧小门进来的敌人，一颗手雷应该能很Easy地摆平。东南角物资堆存处也有一敌，

狙击他便能完成第五项任务。同时，这样还可以避免与东南墙头的机枪交锋。用四枚C4去结束前四节任务吧。次要任务到不是很难，只是需要绕一些弯路，从南侧小门出来，绕过铁网向西侧的山坡前进。为避开雷区，命令队员沿山坡的右边缘走，消灭遭遇的敌人后，让Lewis用手雷即可完成此节任务。回到敌人基地，与第七关一样，让John背上Derkson，然后挥师向东北处的出口（LZ）进发，尽可能避开路径北部的一些敌人（留心Derkson别在途中丢了），到达LZ后，点击烟棒，全剧终！

朱象松

印地安那琼斯之末日危机

游戏类型：冒险

语言：中文

游戏类型：LucasArts

评价：★★★★☆

方杖语：哎……可惜作者是个男的 ^-^

这款游戏制作的很出色，画面非常漂亮。游戏共有十七关，每关的设计非常的巧妙，使得每种武器和宝物都能发挥它们的优点。在游戏里每当琼斯完成了一项任务或者走对了一条路，就会有一段音乐声。

操纵

上、下、左、右	方向键
拉动、攻击、开启、拾取	Ctrl
跳跃、游泳	Alt
跑、加速开车	Shift
趴下、潜水 、低头	C
武器	数字键 0－9
系统选单	Esc I
打火机	L
粉笔	K
地图显示	M
炸药	P
手雷	G
向左移动	A

向右移动	S
选择武器	< >

游戏攻略

第一关　与索非亚见面

琼斯从斜坡滑下来后爬上右边的山涯，向下跳。拉出一块方石，从方石后面的山洞钻出去，跳至到对面的石台向前走，在前面借助鞭子爬上去。跳到右边的石台上，用鞭子荡过去（会看到一段动画）。顺着水流从瀑布滑下去，上岸（会看到一段动画）。沿着前面的石台向上爬到最上层，跳到对面的涯壁上向前走，回到营地，见到了索非亚（会看到一段动画）。

第二关　遗迹基地

琼斯来到了画面上的地方。爬上右边的石台跳至对面，来到了一栋房子前。推动旁边的箱子，踩着箱子爬上去，跳到对面的房顶上（会看到一段动画）。跳到前面的台阶上，从右边的山洞向里走至尽头。从左边的石台爬下去，沿走廊向里走，杀死外面的卫兵。爬上下面的梯子，穿过走廊来到一处闸门前。干掉旁边的卫兵，将屋里的开关拉下（会看到一段动画）。

穿过闸门将屋里的箱子向里推，踩着箱子爬上去（会看到一段动画）。爬到对面的石台上，等汽车开过来，跳上去（会看到一段动画）。从汽车上下来，杀死周围的卫兵。进入前面的屋子，踩着箱子爬上去。沿着走廊向前走，杀死一名卫兵，用鞭子荡到对面的石台上。下来后杀死卫兵，找到开关将它拉下。进入开启的闸门（会看到一段动画）。杀死赶来的卫兵，将闸门后的方石拉出来，进入后面的洞中。跳入水中，向前游右转、左转、至尽头，潜入水下的洞中。沿着水道游至尽头，上岸后来到一扇铁门前。往回走（会看到一段动画），杀死赶来的卫兵，用钥匙将铁门打开。开枪将里面的炸药引爆。从洞口跳下去，爬上岸走至尽头。拉出一块方石（会看到一段动画）。降到下面，会看到周围有二个机关。用索非亚

交给你的齿轮装到左边的机关上，将旁边的石板升上来，爬到上面的洞中。向里走来到一个大厅，杀死里面的蜘蛛。沿着梯子爬上去，将第三层的方石推进去。爬上方石，跳到下面的石台上启动机关，爬到下面的洞中找到圣物。沿着梯子向上爬，爬到方石上跳到第四层的石台上，在里面找到一块立方体。跳到对面的石台上，找到另一块立方体。跳下去，在下面的洞中找到最后一块立方体。返回先前有机关的那个地方，将三块立方体装在右边的机关上，旁边的石壁升了上去。将方石推进去，开启那个开关，升上去（会看到一段动画）。

第三关　寻找蜡烛

从飞机上落下来后，沿着路向前走，会看到一辆汽车。跳上桥，沿汽车开走的方向走。拐进左边的小路，爬上石台杀死那里的卫兵。跳上瞭望台，沿梯子下去，杀死下面的卫兵。

进入里面的门，从右边的箱子，爬到上面的通风管道。沿着通风管道向右边走，到下面找到橡皮船等物品。开启里面的开关，将旁边的闸门打开，坐橡皮船划到下游。上岸后沿着路走，过了一座桥，来到了一条岔路口。向左边走是一个十字形的祭台，对面是一座桥。向右边走，来到一栋房子前，干掉周围的卫兵继续向前走，来到一架升降机前。乘橡皮船往下游划，顺着水流来到了第一个分歧点，从左边划下去，来到了第二个分歧点，还是沿左边划下去。来到一座古庙前，上岸，在里面找到了第一根蜡烛。继续向下游划，从右边的水道下去，来到一座桥前，进入桥对面的山洞，找到第二根蜡烛。向下划至升降机前，乘升降机升上来，再向下游划，在第一个分歧点，向左边划下去，第二个分歧点，向右边划下去，来到一座古庙前。上岸后，用枪打碎对面的玻璃，跳过去拉动里面的开关，进入古庙找到了第三根蜡烛。之后向下游划，穿过山洞会看到一片树林，在树洞里找到了最后一根蜡烛。返回到十字形的祭台前，将蜡烛全放上去，再用打火机将它们点燃（会看到一段动

画)。

第四关　冰怪

进入古城后，开启上面的开关，爬上屋顶。向前来到一栋大的建筑物前，开枪把狼吓跑。爬上左边的石阶，沿着墙上的裂痕爬到屋顶。从梯子上掉下来后，爬到最下面，那里有一个大大的表。进入旁边尸骨比较多的那条通道，来到了机械房，将里面的齿轮拉出来和其它的齿轮交接。之后向前走至尽头，爬下去杀死周围的小冰怪。将水闸口的石头向前推，返回到上面的大表那里，发现大表能正常工作了。开启上面的二个开关，从上面的通道来到对面的古庙，不要进去，在古庙的右下方有一扇窗户，将窗户打碎。进去后杀死里面的小冰怪，开启下面的开关，放下木梯，爬上最高层，开启开关将大钟升上来。返回有大表的房间，开启有人像图案的开关(找好时机，听到一声响后启动)，你有 60 秒钟左右的时间回到有大钟的房间，开启有人像图案的开关（会看到一段动画)，得到钥匙后，返回有大表的房间，用钥匙开启旁边的门。进去后，杀死里面的小冰怪。将大厅中央的人像向逆时针推，使人像面对正门。跳到正门右边的台阶上，开启开关，顺着梯子爬上去，将旁边屋子的窗户打碎，从窗户爬进去，将门打开。下来后进入正门右边的通道内，杀死里面的小冰怪，找到了一件十字形的宝物。从通道出来，杀死外面的卫兵，进入人像下面的通道，至尽头，用十字形的宝物将门打开。先跳到右边的通道里，找到钥匙，再跳到上面将门打开，找到一盆花种。返回到上层的吊台前，将花种放在上面（会看到一段动画)。下来后，用鞭子荡到正门的上方，将机关踩下来(会看到一段动画)，将花种交给那位老太太（会看到一段动画)。沿着路向里走，遇到了冰怪。爬到右上方的台阶上，进入屋子找到了“恶魔机器”的一部分，“振动”宝物。用“振动”宝物将冰怪震碎，将洞口的冰震碎，走到尽头（会看到一段动画)。

第五关　海中墓地

琼斯来到了一处海滩。进入身后的山洞，找到一把刀。出来后进入另一个山洞，找到一把铁锹。跳入海中，海里有一架飞机，右边有图腾石像。上岸后，穿过前面的山洞，到达对面。在旁边有一枚鱼雷，海中有一艘沉船。游到沉船上，在桅杆的旁边找到一个装置，将该装置安装在鱼雷上（会看到一段动画）。游到沉船的洞中，会找到一把锤子。向里游至尽头，找到钥匙，在往回游时，向左边拐进第一间船舱。向上游，用锤子打开上面的门。上船后，来到第二层的船舱，打开那扇铁门，在里面找到摇杆。回到桅杆那里将摇杆安上去，转动摇杆。用鞭子荡到对面，挖开上面的松土，启动机关（会看到一段动画）。返回到飞机那里，用锤子将飞机上的一片螺旋桨敲下来。游到图腾石像那里用螺旋桨将水下的石门打开，向里游，开启下面的开关，从上面的洞口游出去。至尽头，上岸进入洞中，找到一个人像，开启那个开关（会看到一段动画）。进入那扇开启的石门。

第六关　地下遗迹

进入遗迹后，拉出左边的方石，踩着石头跳到上面的石阶。用鞭子荡过去，使用“振动”宝物，将墙壁震碎。沿着路向前走，来到了一个全是水的洞穴。在对面有一扇门，左边有一个石台。游到左边的石台上，跳进前面的洞中，游到另一头。上岸后，来到一处全是岩浆的地方。向前走至尽头，躲开滚下来的巨石，进入旁边的洞中。向里走至尽头，开启里面的开关（会看到一段动画）。回到船上找到钥匙，游到水下的洞中，游至尽头爬上岸。沿着路来到山涯边，跳到对面，一直跳到上面的山洞中。开启里面的开关，下面的闸门升了上去。用钥匙打开里面的石门，来到一个大厅，将里面的方石移动至地面上有标记的地方。爬到上面的开关处，开启那里的开关。进入对面的通道，向里走至尽头，爬上梯子（会看到一段动画）。

杀死周围的卫兵，向前走，会看到在岩浆中有一个人像。继续向前走，从升降机升上去，杀死那里的卫兵，找到一把钥匙。回到人像处，用鞭子将人像的手臂拉正，进入旁边的通道。用鞭子荡到对面，向左跳到上面的通道上，沿着路向前走，穿过一个山洞，杀死里面的卫兵，救出索非亚。回到方才的山洞，和索非亚交谈，用鞭子荡到对面（会看到一段动画）。过去后向左边跳，使用“振动”宝物震碎上面的墙壁，在里面找到滑车的轮子。出来后，沿着路向前走，来到一架滑车旁。杀死周围的卫兵，将轮子装到滑车上，启动滑车来到对面，将门打开。

第七关　岩浆怪物

从通道出来后，向前走，将一只小岩浆怪物引出来，从它后面跳到对面的岩浆湖那里。在岩浆上有一起一落的石台，右边有一扇石门。沿右边的台阶爬过去，跳到岩浆中的石台上，从石台向前跳，来到山涯旁。爬上山涯进入里面的洞穴，找到一把钥匙。从山涯下来，跳到岩浆瀑布旁边的空地上，使用“振动”宝物震碎旁边的墙壁，进入到里面找到一把图腾形状的钥匙。回到先前的石门那里，将门打开进入。走出山洞后，会看到二座吊桥。从左边的石梯爬上去，来到高处的吊桥上，之后跳到下面的吊桥上，从左边的空地上跳到对面的台阶上。顺着石梯爬上去，杀死几只蜥蜴，继续向前走。至尽头，跳入水中，来到下游。上岸后，发现了一道石门，用刀将旁边的吊桥砍断，来到另一座吊桥，进入对面的山洞中。爬上旁边的梯子，向前走直至出洞。用鞭子荡到对面的台阶上，进入里面的山洞，出洞后沿着梯子爬下去，找到了一把钥匙。回到石门旁，将石门打开，进入找到另一把图腾形状的钥匙。沿着路向前走至头，开启那扇石门，进去后见到了岩浆怪物。沿着岩浆中的石台跳到后面的祭台上，找到了“恶魔机器”的第二部分、“隐形”宝物。之后使用“隐形”宝物通过岩浆怪物把守的那座桥，向前走来到外面。开启旁边的开关，杀死岩浆怪物，进入岩浆对面的那到

门。

第八关　吉普车

从洞口出来后，没有见到索非亚。开车从前方的斜坡上去，开过桥，穿过山洞，从下坡的断桥飞过去。沿着路向前开，拐上左边的斜坡，飞过断涯，进入前方的山洞。从洞中出来，杀死外面的卫兵，下车找到一块木板，将木板放在桥头。返回车上，开足马力飞过去。沿着左边的斜坡开上去，来到前面的山洞，加速，沿着斜坡开下去。从洞口出来，一路向上开撞死上面的卫兵。穿过山洞，向前开会遇到敌人的汽车，躲开敌人的攻击，向左拐，到达一处岔路口，向地上有轮胎印的那条路开，到达前面出现了第二条岔路，向左边的那条路开（几乎是360度的转弯）。接着在第三条岔路向右转，也是很大的转弯。在下一个岔路向左转，向里开会发现一架飞机。一直沿着飞机那面的山涯向前开，来到一处空旷的地带，有二个卫兵，从他们身后的斜坡开上去（会看到一段动画）。

第九关　古代神庙

跳下来后，向前走，来到一个大厅。从右边那扇门进去，沿走廊向下走，会找到一把钥匙。继续向下走，来到下面的大厅。旁边有二个开关（圆形开关是旋转用的，十字形开关是转动用的。），下面有四道门和四个柱石。从下面的洞口，爬到下面有人像的大厅，将周围的蛇形柱石全都拉出来，共三个（会看到一段动画）。返回上面有柱石的那个大厅，开启十字形开关将柱石排成一条直线，再开启圆形开关将门打开（将四个门全部打开）。进入画有狗的图腾形状的通道，在里面找到一件圣物。再进入画有鸟的图腾形状的通道，使用“振动”宝物震碎上面的墙壁，找到第二件圣物。出来后进入画有鱼的图腾形状的通道，用钥匙将水下的石门开启，向前走来到一个大厅（会看到一段动画），找到第三件圣物和一面镜子。返回先前的大厅，进入最后一道门，将圣物放在里面的祭台上（会看到一段动画）。来到下面，杀死周围的卫兵，将镜子放到人像的

手上（会看到一段动画）。

第十关　巨蛇怪

从瀑布的洞口出来，沿身后的山洞来到下面，顺着水流向前走，通过第一个狭窄的涯壁，将右边洞口的树藤砍断，进入山洞。先进入右边的山洞，用鞭子荡到对面的台阶上，将里面的方石推进去。踩到机关上，躲开滚下来的石头。下来将石头推至地上的机关上（会看到一段动画）。通过刚连上的石桥，来到石台前，爬下去穿过下面的山洞。出来后，进入下面的洞口，杀死里面的毒蛇。跳入水中开启开关，进入上方的门。将里面的方石推进去，爬上去。躲开滚下来的石头，使用"振动"宝物震碎上面的墙壁。将滚下来的石头推下去，下来将石头推至地上的机关上。从原路返回，通过第二座刚连上的石桥。来到一处有水池的大厅，跳入水中，从水下的通道爬上去，开启上面的开关（会看到一段动画）。跳下来，将下面的石头推到洞口，返回上面再次开启开关（会看到一段动画）。从对面的石梯爬上去，通过石桥向前走，（走很远）来到一个大厅。跳下去，杀死下面的毒蛇，进入下面的那扇门，开启门后的开关，在最短的时间内进入大厅上方的那扇门，把石桥推下来。通过石桥向前走，穿过山洞来到一座古庙前。爬至最高处，取走里面的宝物，降到下面。在这里有二道石门，将石门旁的火点燃（二道石门的火全点燃，会看到一段动画）。启动一侧石门里的机关，进入另一侧石门里找到了"恶魔机器"的第三部分、"飞翔"宝物。飞到上面的石台上，等巨蛇怪爬过来时，将角落的机关踩下去（会看到一段动画），反复几次将巨蛇怪杀死，从上面的洞口出去（会看到一段动画）。

第十一关　脱狱

琼斯被关在船舱里，先爬上旁边的床，打开上面的锁，然后敲门。第一次，卫兵很快便来了，再敲门，马上爬到旁边的通风管道内，等卫兵进来的时候，从门口出去（会看到一段动画）。沿通道

向前走，打开左边的第一道门，开启里面的开关。出来进入左边的第二道门，找到“隐形”宝物。出来后进入前方的门，使用“隐形”宝物进入对面的门，找到武器弹药。出来（会看到一段动画），从箱子上跳到第二层的船舱上（机器慢的，可先跳到右边的箱子上，再向右边跳）。杀死上面的卫兵，来到对面只有一扇门的地方，进去后在里面找到“振动”宝物。出来后，回到有二扇门的那边，进入右边那扇门，使用“振动”宝物震碎里面的墙壁。出来后爬到船舱外，使用“振动”宝物震碎旁边的墙壁，在里面找到“飞翔”宝物。从原路返回到船舱的最下层，控制升降机，将地面上的蓝宝石吊上去。飞到上面，进入前面的门，杀死里面的卫兵。开启下面的开关，顺着梯子爬上去，进入前面的门，找到阀门，来到船尾，将小船放下去（会看到一段动画）。

第十二关　金字塔

开着汽车来到了沙漠中的金字塔前，在前方的金字塔下有个非洲小孩，将旁边的石头推开露出下面的机关。开车到小孩那里，他会跑进洞中，下车进入洞中（会看到一段动画）。出来后开车绕到金字塔的后面，在那间房子旁将里面的炸药引爆。在里面找到水桶和链条。从金字塔的石梯爬上去，至尽头使用“振动”宝物震碎旁边的墙壁。出来后踩着方石爬到上面，开启上面的开关，进入下面的石门中。来到一条岔路，进入左边那条通道，将水桶滚到那里的木头上，打开机关。来到另一条路，前面又出现一条岔路。爬上右边的台阶，跳到对面的石台上。来到尽头，使用“振动”宝物震碎身后的墙壁，启动第一个开关。继续向前走，来到上面的房间，点燃木材（会看到一段动画）。回到第二条岔路那，向前走，开启下面的开关，从下面的矮洞爬过去，杀死里面的毒蛇，向前来到一条岔路。进入左边的通道，使用“振动”宝物震碎旁边的墙壁，沿着路向下走，跳至对面，从边缘爬到左边的台阶上，杀死里面的蜘蛛。将方石拉出，踩着方石跳到对面的台阶上，向上爬找到木材，

继续向上爬，来到上面的房间，点燃木材（会看到一段动画）。从原路返回岔路那里，跳到对面的台阶上，开启开关。跳回对面，将方石拉出来，沿着上面的边缘爬到对面。向里走，来到一条岔路旁，使用“隐形”宝物向左边走，杀死里面的毒蛇。用“振动”宝物震碎旁边的墙壁，向上来到可以使用“飞翔”宝物的地方。开启上面的开关，飞到上面，点燃木材（会看到一段动画），进入另一条路，踩着棺材爬上去。推开门，杀死外面的毒蛇，从上面的洞口爬上去，来到上面的房间，点燃木材（会看到一段动画）。下来后，推开方石从金字塔出来。顺着金字塔发出来的光，踩出四个石像。将周围的豺狗全部杀死，回到有小孩的那个洞口，发现那个小孩不见了。来到旁边的矿井，将链条装在运输机旁的开关上，启动开关，来到下面，找到矿车轮子和怀表。上来站在山涯边的轨道旁（会看到一段动画），将宝石放到石像的眼睛上，开启金字塔下的那道门。将汽车上的油桶拿下来，进入金字塔，将轮子装到矿车上，给矿车加油，爬上矿车向前开（会看到一段动画）。

第十三关　矿井

穿过门，向前一直开，来到了一栋房子前，这里是控制室。继续向前开，过了二道门，来到了一处较开阔的地方，在箱子里会找到保险丝。爬上台阶上的通道，来到里面大厅，在上面有一个神像。回到矿车上，向前开，回到控制室将保险丝装上。拉下一号开关，使之能通向二号。返回矿车向前开，再次回到控制室，杀死那里的卫兵。继续向前开（会看到一段动画），下车找到钥匙。向前开到下坡处，旁边有一个用手雷的卫兵。杀死周围的卫兵，开启下面的木门，找到润滑油。回到控制室将三号开关拉下，继续向前开（会看到一段动画）。在这个场景下车，杀死周围的卫兵，开车向后倒进一个有水池的大厅。跳上水中的浮箱，用鞭子荡进对面的瀑布中，找到一块有眼睛图案的方石。回到控制室，将二号开关推上去，返回矿车向前开，来到水池旁，在对面有个石碑。从这里下

车，游进水下的洞中，游至尽头。爬上岸，在最上面的石洞中找到一颗宝石。回到矿车上，沿着铁轨向前开到轨道左边标有4号的地方，使用润滑油后回到控制室。将4号开关推上去（会看到一段动画），返回矿车向前开。来到一处大厅，（先不要开进前面的门）下车，进入旁边的洞中。在尽头用鞭子荡到对面的台阶上，在里面使用“振动”宝物震碎旁边的墙壁，找到第二颗宝石。返回矿车向前开，进入对面的门，来到一处堆放着箱子的地方。将墙角的一只箱子移走，将里面的炸药引爆。走至尽头找到第三颗宝石。回到有神像的大厅，将有眼睛图案的方石和三颗宝石放好。进入地上升起来的洞，在尽头用鞭子荡到对面的台阶上，向前走。

第十四关　地下神殿

从洞口出来向前走，跳到对面的石台上。沿着石台爬上去，从尽头的边缘爬到下面的洞中。顺着走廊向里走，来到一处全是石柱的大厅。从台阶走下去，来到一处大厅，前面有一道石门，门旁的人像缺少一只手臂，门无法打开。将旁边的石像移走，用刀砍断碎布进入洞里。走到头，开启旁边的开关，进入旁边的石门。砍断碎布，拉出方石，向前走，爬上前面的梯子，来到一个大厅。杀死下面的毒蛇，开启中央的开关。爬到上面的台阶，用鞭子将人像的手臂打下来，得到人像的手臂后返回到石门那里，将手臂装到人像上。开启旁边的开关，进入洞中干掉里面的守卫，向前走，前面有一扇铁门。将旁边的碎布砍断，将里面的方石拉出来，踩着方石从对面的通道爬进去。开启里面的机关，出来后进入石头后面的通道，杀死里面的毒蛇，找到钥匙。用钥匙将铁门开启，里面有一个乌龟形状的机关。飞到上面的台阶，跳至对面，开启开关（会看到一段动画）。再次开启开关，进入下面的密道中，（会看到一段动画）。运用周围的方石，将那个胖子堵在前面的墙角里，找到齿轮。回到上面，杀死周围的卫兵，来到乌龟形状的机关前，将齿轮放上去。将外面的方石推进来（会看到一段动画），飞到上面的台阶上，

用鞭子荡到对面升上来的石台上（会看到一段动画）。降到下面，杀死那里的守卫。跳到旁边的通道上，前方是推下来的方石，后面是一条水路。跳进水中，开启水下的开关。跳到对面的台阶，爬上梯子来到一个有水池的大厅（会看到一段动画）。迅速跑进右边的通道，躲开上方的闪电。沿着路向前走，来到一堆尸骨旁，借助鞭子爬到上面的石台上。向前走，来到有铁丝网的窗户那里，从左的边的通道向里走。至尽头跳到对面的石台上，再向右边跳。在前面的斜坡向下滑时跳到对面的石台上，爬进左边的通道，来到上面的房间。将周围的三块石像拉出来，开启旁边的开关，将下面大厅水池里的水降下去。下去后，杀死下面的卫兵，爬到中间的台阶上，找到了“恶魔机器”的第四部分、“电子”宝物。向下爬，用“电子”宝物启动下面的开关，来到对面。在周围会找到一个开关，开启后向里走，来到先前下来的地方。开启下面的二个开关，飞到上面的通道。将方石拉出来，从后面的升降机升上去，到上面，向前走来到一扇门前。将门开启，杀死里面的守卫，开启中央的古墓，启动旁边的开关，会找到一颗宝石。将四周的开关开启，把宝石放到前面的圆洞中。干掉那个巨形守卫。爬到上面的台阶，开启一道门，进入（会看到一段动画）。

第十五关　重回遗迹基地

回到了第二关来过的地方，沿着路向前走，干掉里面的守卫，开启下面的开关。从通道向前走（会看到一段动画），跳入右边的水池中，上岸后发现左右各有一条通道，先进入左边的通道，取得“电子”宝物，再进入右边的通道，向上走到最高点，跳到旁边的台阶上。找到“飞翔”宝物，然后用鞭子荡到对面的台阶上。向前一直跳，跳到一处一直震动的地方，找到“振动”宝物。将“电子”宝物放在“振动”宝物那里。来到对面的升降机上，下降到放“电子”宝物的地方。将“振动”宝物放在“电子”宝物那里（所有的升降机都可以使用了）。回到控制台前（就是放“隐形”宝物

那里），进入身后的门，乘升降机升至最高点。杀死那名 CIA 取得“隐形”宝物，飞至上面一层。使用“隐形”宝物，关掉里面的电眼，再从里面向上飞，取得了一个装置，将“飞翔”宝物放在那里，回到放“飞翔”宝物的地方，将那个装置放在那里（会看到一段动画）。回到控制台前，将“隐形”宝物放在那里，开动开关（会看到一段动画）。

第十六关　遗迹最下层

掉下去后，向正前方游过去，游到前面的台阶上。（观察一下四周，发现在中央的下面有一个象原子一样的光环，那里是次原门，从四周的通道游进去，会来到不同的地方。）向左边跳，从左边带电的那个通道下去，向里游，到里面会找到第五件宝物。出来后，往回游到最开始落下来的地方。从下面的通道向里游，穿过二扇屏障，来到一处大厅，杀掉里面的生物。从落下来的那边的光柱游上去，跳到上面的石阶上，见到索非亚后（会看到一段动画）。出来继续顺着光柱向上游，至尽头，掉下来后（会看到一段动画），进入旁边的通道，向下游到下面的台阶上，在下面找到一面镜子，发现旁边有一个机关。游到上面，用镜子将这关的 BOSS 的攻击弹回去。打败它后，用它身上掉下来的宝石开启旁边的机关。上方会降下来一个充电器，用鞭子抽打几下上方的充电器，鞭子就会拥有 25 次的特殊攻击。回到下层，用鞭子抽打旁边的机关，将右边的门开启，进入后返回到索非亚那里，用鞭子抽打周围的三个机关。将索非亚降下去（会看到一段动画），在周围的通道里会找到三颗宝石，游到下面的大厅将宝石放在周围的门上，开启里面的屏障，在大厅的中央会升起一座建筑。爬到建筑物的门上，用鞭子攻击怪鸟，将它打败（会看到一段动画），沿着索非亚跑走的方向跑，爬到上面（会看到一段动画）。

第十七关　尾声

从车上下来，在车上找到橡皮船，顺着水流向下划，到下游后

上岸。跳进水下的洞中，向里游来到一个山洞。砍断水下的碎木，从洞中游至对面，爬上岸。将旁边的方石推入水中，游到上面。先进入有阳光照进来的那条通道，在尽头找到钥匙。出来后，进入另一条通道，来到一个大厅，从前面的柱石跳到对面的台阶上（在旁边的石壁上有一个小孔）。用钥匙开启下面的通道，跳下走至尽头。用鞭子爬到上面，找到一根竹杆，向前走（会看到一段动画）。下来，返回到有小孔的石壁旁。将竹杆穿过小孔，从下面的柱石旁的洞口爬过去借助鞭子爬到上面的台阶上。向前跳到最后一个机关上，下来后沿着路走至尽头。向上爬到最顶层，跳到对面的边缘上，沿边缘向左边爬，从下面的斜坡滑下的瞬间向前跳到对面的台阶上。跳至对面，向下爬。用鞭子打掉对面的石像（会看到一段动画）。向下跳，爬到下面的石洞中，沿着前面的石台跳到对面。之后再由突出来的石台跳回去，进入洞中取得里面的圣物，迅速从里面的门穿过去。向前走将滚石引下来，向后跑躲开滚石，然后迅速向前跑，用鞭子荡到对面，在石门前借助鞭子爬上去，躲开滚石（会看到一段动画）。全剧终。

翻版后请各位玩家听完最后的音乐，回忆一下前面的历险。

本文由张艳妮友情提供

神奇传说——远征奥德赛

游戏类型：角色扮演
语言：中文
游戏厂商：TGL
评价：★★★★☆
方杖语：TGL 的东西，就是漂亮 ^-^

游戏故事攻略流程

夜是那样的宁静，静得出奇，仿佛时间停滞了一般。在月光照耀的门前，两个守卫直挺挺的站在那里，好象木头一般。突然，人影掠过，一个夜行打扮的神秘少年出现了，在他身旁还站着一位少女，正当他们要离开时，有三个人追了上来，见面没谈几句便发生了争执，争论的焦点始终是有关巴比洛尼卡的事。原来他们夜闯皇宫，是来盗书的，那两个守卫并不是帮凶，因为今晚是月蚀之夜，这些神秘人用魔法使时间停止了，不要说两个守卫，整个皇宫都不会有人阻止他们。在夜幕中，扮着那神秘少年的狂笑声，他们消失了，这些预示着什么？德尔塔尼亚大陆的未来将会怎样？无人得知……

又是晴朗的一天，在帝都南门前，出现了一个少年，他的肩上还扛着一只蓝色的小老鼠，这就是故事的主角——雅克和阿米。从其外表一看便知，他是一个赏金猎人。来到帝都之前，他们已穷得身无分文，为生计索迫，雅克只好听从阿米的建议进城去找工作。来到猎人工会，他们碰了钉子，眼看天就要黑了，还没有住的地方，他们漫无目的溜达到穴熊亭酒店经与老板攀谈得知，酒店里上好的酒都存放在南方墓场的地下酒窖里，如果雅克他们能拿到里面

的百年陈酿，就可以得到一份奖金，已经是走投无路的雅克，一口应承下来。在酒店住了一晚（在左侧服务台可以休息或存盘），第二天一早，他们出了南门，来到墓场见了看守墓地的汉斯大叔告知来意，便在他的带领下，来到酒窖门口，汉斯说了几句风凉话就走掉了，雅克和阿米提心吊胆地进了酒窖。这里的敌人，大多是近距离攻击的类型（如：史莱姆、老鼠）。敌人不是很强，可以让雅克在这里练练级，由于有地图显示所以不用怕迷路。地窖共分六层，最好每一层都打遍，还可多拿些宝物。等下到最下一层第六层拿到酒后，如果不想再战可直接使用——天使之翼（可在工会一层买到），直接回到地面。

雅克拿着千辛万苦得来的酒到酒店老板那里去交差，老板立即满脸堆笑，二话没说，把赏金拿给了雅克。雅克他们在酒店大吃了一顿，并在工会买了几件称心的装备。第二天，通过与酒店老板攀谈得知，有客人要找“圣水晶碎片”，雅克应允了下来。抱着试试看的心理，他们又一次来到猎人工会二楼，看到一个绅士打扮的男子，便上前询问，才得知他是赏金猎人工会的负责人——德利安。他说自己在穴熊亭以“吉克·弗利特”的名义订了房间，并请雅克他们稍候到房间一叙，他刚走又有一位银发老人来找雅克并告知，这次任务有些蹊跷，望多加小心。一头雾水的雅克与阿米，按约定来到穴熊亭二楼德利安的房间，进门一看，德利安坐在正中，但使他们惊奇的是有另一个少年站在桌前。经德利安介绍这名少年名叫凯因，这次任务要由雅克与凯因共同完成。一问才知，工会内部起内讧，总帅罗修诺大人生了病，工会中一部分反对他的人要采取行动，夺权。为了保障工会的秩序，代理总帅霍夫曼将来上任。为了不让奸人得逞，让总帅从官道来，并设一个替身从乌洛森林的小道来，雅克他们的任务便是保护替身，当诱饵。凯因那家伙狂妄自大，并对阿米出言不逊，使阿米很是反感。

一夜无话，第二天他们出了南门，来到乌洛森林。凯因一面讥

讽阿米，一面率先闯进了森林。有了在酒窖的经验，这里的敌人应该也不算难对付，只不过要小心“南瓜头”的远距离魔法攻击。如果感觉实力不佳，可以上酒窖中去练级。对付“南瓜头”要充分发挥凯因弓箭的优势（应事先在工会中为他购置好弓箭）。乌洛森林分前后两部分，最好也是每块地图都打完全，多拿一些道具。在通过森林后半段之后，到达野外关卡，在路边的水晶球旁，可恢复体力和存盘。

雅克一行人来到关卡把德利安的亲笔信交给哨兵，哨兵带领他们进屋，见到那个替身为了不耽误时间，他们连口水也没喝，就启程返回。这时可用“天使之翼”直接跳过森林后半段。这时天已经黑了下来，几个人只好露宿野外，经霍夫曼的指引，他们来到一块平地前，找了些柴，生起篝火来……正当他们熟睡时，草丛中的动静惊醒了雅克，环顾四周，他们已被包围。凯因不由分说大步开溜，谁知却被草中的敌人逼了回来。雅克让霍夫曼躲到石头后边，开始与敌人交手。最初的几个敌人是几匹狼，很好对付。不过，不要高兴得太早，不知从哪里传来几声尖叫，随着“轰”的一声巨响，从天而降一只马头怪兽，手提车轮板斧，有两个雅克那么高，看来一场硬仗在所难免。如果你前面专心练级的话，这里应不是特别困难，否则……雅克与凯因千万不能正对敌人站在一条线上，否则他一个野马狂奔，两个就串糖葫芦了。经几次近身肉搏，终于消灭了怪兽，在破晓时分，几个人回到帝都。霍夫曼说有事先行离开。刚要进城，雅克看见墓场的汉斯从城里跑了出来，一问才知，官道上的大队人马已被偷袭，全军覆没了。雅克一行人听了心知不妙，飞似的冲进了城。刚走到广场就看到德利安，从他嘴中证实了汉斯的话。雅克他们折腾了半天做的事全是无用功，一分赏钱也拿不到，心理别提多窝火了。正说着，霍夫曼和先前曾给他们忠告的那个白发老人出现了。德利安一见他们立刻惊慌失措，撒腿就跑，却被早已埋伏好的士兵，捉个正着，这一下他总算原形毕露了。原

来，雅克他们保护的替身才是真正的代理总帅霍夫曼，德利安是工会的捣乱分子，他正想利用雅克与凯因是新手之即，派人干掉霍夫曼，谁知计划被顽强的雅克破坏了。德利安被抓走了，霍夫曼对雅克等人十分赏识，请他们稍候到工会领取奖金，虽然没有 20 万那么多，却也足够他们花一段日子了。

经历了这次事件，大家都觉得十分疲劳。雅克、凯因和阿米用刚得到的赏金在穴熊亭大吃了一顿，并好好休息了一晚。第二天一早，雅克等人准备去寻找新的工作。刚要离开酒店，却见一个年轻漂亮的 MM 走了进来，看打扮她也是一个赏金猎人。令雅克没想到的是这小姑娘一见到凯因便皱起眉头，并问雅克为什么和这么个靠别人吃饭的人在一起。凯因当然不服气，二人话不投机便争吵起来。看样子他俩是老相识了，好不容易摆平了他们的争吵。

雅可把那女孩请到桌前坐下，经她自己介绍，她叫萱卡，也是猎人工会的赏金猎人，另外，她与凯因是从小在一起长大的，可以算是青梅竹马吧。她这次来找雅克是有事相托。据调查德利安不仅策划了这次刺杀行动。他还与庸兵团残兵组成的强盗集团“贝诺姆”有勾结。萱卡希望雅克能帮她去摆平这些强盗。这些家伙的据点在金巴尔山脚的艾尔达山寨。事不宜迟，众人决定出发，可是凯因突然提出有事要离开，并约定在帝都西城门碰面。至此，萱卡也加入了队伍。做了适当调整后，雅克和萱卡都到了西门，只有凯因没来。这使萱卡十分生气，决定不等他，直接出发。

从西门出城，进入金巴尔峡谷。这里的敌人明显比前面厉害。特别要注意的是那些长的像鹰似的敌人，它们会偷你身上的东西喔。多准备一些药草，这里的宝箱很多能拿尽量拿。如果实在支持不住也没关系。这里教你一个躲开敌人的必胜秘技。不知你发现没有，有时候迷宫的入口与出口是靠在一起的，或者离的不远。这样就可以不用战斗直接过关。由于地图是随机产生的，而且屏幕右下角又有地图显示，你如果进入一个版面，从屏幕或小地图上看不到

出口，那就再返回上一版面，然后在进入。这样几次就会和入口靠一起了。

经过漫长跋涉，雅克和萱卡总算来到金尔山脚下，在水晶球处save一下，再到有一只乌鸦落脚的路牌处看看，往北便是艾尔达山寨了。他们又走了一段路，这时天已经黑了下来，雅克等人躲在草丛中，看到敌人守卫严密，说来说去萱卡决定硬闯进去。看来也没有更好的办法了。他们刚要往里闯，凯因从后面赶了上来。他对萱卡提的建议嗤嗤以鼻，说着便把雅克等人带到一山洞前。听凯因一说才知道，看守墓地的汉斯年轻时曾参加过艾尔达山寨的修建工程。凯因特地到他那里去询问，得知山寨里有一个宝库，眼前这一个山洞正好能通过到达那里，并能直接到达山贼们的议事大厅。这样便能杀他们一个措手不及。雅克等觉得凯因这个主意实在是爽呆了，随后众人就这样悄悄潜入了山寨。山寨中的敌人正在高谈阔论，哪知一声巨响，雅克等人破墙而入，这着实让敌人大吃了一惊。雅克等人扫视整个大厅，坐在正座上的正是山寨第一把交椅——加兰·史卡恩。但使萱卡感到遗憾的是二头目加隆不在这里。敌人当然不能容忍外人如此猖狂，加兰立刻指挥手下向雅克发起进攻。

仔细观察一下战场，雅克与凯因站在正中间，敌人则成包围之势。最可恨的是敌人可以远距离攻击，不过不用大惊小怪，先前在金巴尔峡谷中的宝箱不知你都捡了没有。如果捡到火球魔法，让雅克学习一下就可以用了。凯因自不必说，他手拿弓箭如果超远距离向敌人攻击。只要我们的草药够就行。先不动地方，把周围的小兵解决掉。最后再和那头目慢慢的玩，打完仗别忘了拿宝箱。

雅克等人没费多大劲就解决了加兰。真是树倒猢狲散，其他人看老大被解决了，都抱头逃命去也。萱卡完成了任务，向雅克等表示感谢，并希望加入队伍。雅克当然不能拒绝了（那个傻冒会拒绝漂亮MM，再说没有女性的RPG有谁会玩）。

众人回到帝都德尔塔尼亚，来到穴熊亭，看到约瑟夫。听他说，几天前在金巴尔山的矿井发生了严重的崩塌事故，哪知歪打正着，打开了了一个通往坑道内古老遗址的洞穴。霍夫曼希望众人到工会走一趟有事相商。送走了约瑟夫，众人在酒店稍做休息（别忘了 save），便赶到猎人工会。进去一看，霍夫曼还没来。凯因便四处闲逛起来。他对一个花瓶产生了兴趣。可是他只碰了那花瓶一下，它就碎成两瓣了。这让众人感到束手无策，因为这里的东西哪一件都是珍奇古玩，弄坏一个怎么赔得起？就在众人着急的时候霍夫曼到了。看到众人的表情，他感到奇怪。不过还是先谈正事要紧，他向众人具体说明了情况。原来，这次的差事是当保镖。为了调查矿井中的一级，号称德尔塔尼亚智库的卡亚博士将专程赶来。众人的责任便是协助博士调查，并保护他的安全。正说着，只见一扇窗户被撞开，一个人奇怪的飞了进来，一头撞在地上。大家定睛一看，是卡亚博士，大家都被他这种奇怪的拜访方式逗笑了。卡亚博士拍拍身上的尘土向大家做了自我介绍。霍夫曼说一切就绪，就迫不及待的要去调查。看来他还是个热衷工作的人。等众人都走了，凯因又拿起花瓶并用自己的鼻涕把它重新粘好，便急忙跑了出去。这时约瑟夫来了，刚一进门那花瓶“咔”一声又裂开了，这让他吃惊不小。

还是从西城门出城，到路牌处看一下，便知道矿山具体防卫布署。到矿门口，霍夫曼早就在那里了。将众人带到遗址入口，他就回去了。刚走进遗迹，博士就被吸引住了，说了一些令人费解的话，还没等众人回过味来，博士竟一人向遗迹深处走去。众人赶紧去追，可是这一路上敌人真不少。尤其是出现了幽灵系的敌人，它们近身攻击的威胁几乎等于零，可是远距离魔法攻击的威力可不容忽视。一路向前赶，到了一个大厅，总算见到了博士，看他那喜出望外的样子便知道收获不小。博士津津有味地向雅克等人讲了这个遗迹的事情。这是一个远古的文明修建的巨大宫殿，而且这个文明

好像在德尔塔尼亚大陆出现之前就存在了，他们用现在的人根本无法想象的科技和力量创造了一个帝国，但后来却奇妙的消失，也许是因为战争。博士的一席话，让众人听的都入迷了。看来这个大陆充满了许多未知的东西。走出了神秘的宫殿，博士希望以后还能对这里继续研究，不过时间也不早了，众人在天黑前回到了帝都。回到工会还没上楼，就见霍夫曼从楼上冲了下来。看他着急的样子便知道出了大事。原来，约瑟夫留下一封信，不辞而别了，好像是他认为那花瓶是由于自己的过时才弄坏的。约瑟夫已经是霍夫曼的老管家了，他这么一走，无怪乎霍夫曼着这么大急。他拜托众人无论如何也要找到他，凯因无论如何也没想到一个小小的花瓶竟然惹出这么大的乱子来。看来这件事与他有直接关系。众人在城中寻找，费了半天劲，终于在城南墓地找到了他。原来他在汉斯家中。得到消息的霍夫曼也赶来了。面对一脸愧疚的约瑟夫，雅克他们不得不说出“花瓶事件”的“真相”但更让众人出乎意料的是打碎花瓶并不是凯因，霍夫曼对大家说出了真情。那花瓶是他一时不慎打破的，他却偷偷用口水（不可思议!）把花瓶粘好，结果却让倒霉的凯因碰到了，这一下大家恍然大悟了。众人挽留约瑟夫。盛情难却，约瑟夫终于答应留下了。事情解决了，众人想起这次任务的报酬还没给。霍夫曼说要用一件特别的东西作为他们这次的报酬。在霍夫曼的带领下，众人从西门出城来到一间小屋前。霍夫曼说，这是他幼年时曾居住的地方。考虑到雅克众人以后的事情会越来越多（这是他预感到的）没有一个据点而天天住酒店是不成的，所以选择了这间屋子作为报酬，不光这样，他还留下了博士和约瑟夫来协助众人。

不要小看这间房子，它可有很大作用。在约瑟夫那里可以提款存款，在卧室可以休息和 save，最重要的是博士在那里。以后大部分事情的线索都是从他那里知道的（通过交谈）。另外，你还可以改建据点或更改职业。尤其是改建据点，与博士交谈后得知要在据

点开设商店必须要有相关的资料才行。得到这些线索后，到帝都走一趟。来到西城门下方那家快要倒闭的防具店。这里的东西可都是上乘好货。与店主交谈，她同意在据点开店，随后这里就关门停业了。这时，你可以回到据点，给据点设置一间房，还可以提升它的等级。与工会一楼的武器店老板交谈，你必须拿到他要的东西，他才会给你开店的书。在道具店可直接得到书。但最值得一提的是冶炼店。来到穴熊亭，与右上角独自饮酒的大叔交谈，他会给你开冶炼店的书。赶快回去开店。还记不记得在前面战斗中从宝箱里拿到的什么“终极之剑”、“终极之爪”、“终极之弓”之类的东西。这些东西都可以在冶炼店增加威力，并能附加各种属性，以后还会得到“终极羽衣”、“终极道服”、“终极之鞭”等等，要多多收集。

在与博士交谈后，得知皇家骑士团进行入团测验。众人决定要去一试身手。报名之后，来到月光城地下宫殿门口，得知只要拿到其中四层与五层之间隐藏隔间的红宝石，便完成任务。众人快步进入地下宫殿，一路过关斩将，来到一处地方，墙上红宝石。凯因刚要去拿，谁知却传来了古怪的声音。强光一闪，宝石变成了红色巨人。众人还没明白怎么回事就与之交手。好厉害的红色巨人，到家费了不少力才把他们解决掉。这时，那个奇怪的声音又出现了，告知众人已成为光之继承人，随既，一刻巨大的红宝石从空中落下来。拿到红宝石，雅克等人赶紧离开这个是非之地。看到雅克他们神奇般的活着回来，骑士团的人都用敬佩的目光注视着他们。没多久，国王要召见众人，一听要见国王，大家都兴奋极了。可是，当他们见到国王后，那原来激动的心情一下子变的沉重了，而且还有一种被欺骗的感觉。原来地下宫殿测验是有目的的，只有拿到红宝石的人才能得到神的委托。在不久已前，黑暗之子狄恩在地下宫殿的更深层偷走了被封印的“巴比洛尼卡”，他们自称度亚斯使徒，宣称要让当初危害世间的魔法师度亚斯复活。这将使世界在此陷入黑暗，如果动用军队，会给德尔塔尼亚大陆再次带来战火，所以只

能靠雅克他们这几个命中注定的“光明战士”了。在皇宫，众人还认识了号称“剑圣朱达再世”的雷欧，不过这家伙对身为赏金猎人的雅克一行人十分瞧不起，拒绝合作，号称自己一人足够。

大神官拉尔甘交给众人一本书，书中记载着有关巴比洛尼卡的重要资料。

现在众人的首要任务是找回“巴比尔之石”——巴比洛尼卡的原形。就这样雅克众人离开了皇宫。一下子就被赋予救国救民的任务，众人的心情都特别沉重，也许这并不是他们情愿的。来到南门外，意外的碰到雷欧，凯因对他的傲慢态度十分生气，二人没几句话便吵起来了，看来他对众人的偏见始终没有改变。

回到据点，大家都各怀心事的回到卧房。一夜无话，第二天，博士那里传来了的消息。从资料中得知，在帝都东侧伏龙河对岸有一个叫艾尔森林的地方，那里有一个古代文明艾提香文明首都遗迹，说不定在那里会有发现。众人从博士那里了解到可以向霍夫曼借船过河。到工会，顺利的借到船，随后来到港口，与站在那里的水手交谈，他送众人到了艾尔森林。穿过森林，雅克抬头看见一个巨大的金字塔。大家从底层进入，七拐八绕，上到了第10层，看来第一次行动很顺利嘛。别高兴的太早，金光一闪，神秘少年狄恩出现了，随后他的手下四大天王：武士朱达、忍者装束的隆恩、白袍魔法师萨摩雷斯和红发少女梅蒂。他们自称亚斯使徒。对雅克来说，这些人的实力太强力，如果交手，根本没有胜算。对方意图很明显，雅克是他们行动路上的绊脚石，虽然构不成太大威胁。但还是不能留下。眼看众人要被杀了。这时，斜刺里一道亮光，一柄剑笔直的插在狄恩身旁的墙上。狄恩一见，脸色稍微一变——是魔剑·赛莲。剑刚到，人也到了。雅克众人一看，原来是曾经在帝都广场碰到的神秘女子。萱卡却认识她——号称白银死神的雪拉。敌人见强敌出现，不愿恋战，全都撤退了，而且拿走了巴比尔之石。雅克感谢雪拉的救命之恩，谁知她出言冷淡，自行离开了。众人觉得

事态越来越严重，急忙赶回月光城报告。随后，来到据点，据博士最新的研究成果发现，德尔塔尼亚南方有一个古文明遗迹，那里有一个“永久之杯”，可能与巴比尔之石有关。众人决定做船前去。来到港口乘船。不出半天功夫，来到一座古墓前。永久之杯也许就在这里面。看来一场战斗在所难免了。这里的地下迷宫，不仅地形复杂，而且敌人特别多，应以回避为主，不要陷入混战。对付远距离攻击的敌人，一定要发挥凯因弓箭的威力。经过漫长的地下之行，众人来到地下 13 层。眼见前方一只巨大的石雕龙……不对！那龙在动！原来它就是南方国家的国王，由于依靠永久之杯力量，身体变异成了现在的样子，被封印在这里。看来要拿永久之杯就要先解决掉这只大家伙。一番激斗，那龙在也不再动了，但随之而来的是一阵狂笑。狄恩手下四天王之一的隆恩出现了。他早就躲在一旁，等众人干掉石龙，他就趁机占了便宜更重要的是他不但拿了那东西还要杀掉众人。不过，主角是不会那么容易死的。白银死神再次出现了，而且斩断了隆恩一臂。隆恩那家伙忍着剧痛，逃走了。

雅克等人回到城里，无意经过穴熊亭，正碰见老板和一个小女孩争执不下。一问才知，这个小姑娘来这里吃饭没带钱，老板让她回家拿钱再来，她却不肯，萱卡一眼就认出来，她是雷欧的妹妹叫艾琳，听艾琳自己说，她好想自己的哥哥，想来看他。家里却不同意。她自己就离家出走，不见到大哥决不回家。众人拿她没办法，只好先带她回到据点。博士这里又有了新的消息，金巴尔山的山顶地带发生崩塌事件，露出了一个巨大遗迹的外形——光天之柱。那里也许会有新的发现。从西门出城，众人来到了金巴尔山，看雷欧正与狄恩手下四大天王之一的梅蒂激战，看形势雷欧明显不是人家的对手。梅蒂想用威力巨大的召唤术干掉众人，哪知却无法聚集灵气。原来这都是艾琳捣的鬼。艾琳小小年纪却是一个魔法天才，经她刚才动了手脚，梅蒂的法术失灵了。众人终于打跑了梅蒂，拿到了第一颗巴比尔之石。艾琳见到了个个十分高兴，但雷欧却觉得妹

妹与雅克他们在一起是很丢面子的事情。不过在众人苦口婆心的劝说下，他终于改变了想法，加入到雅克一行人当中。众人回城，来到工会碰到了霍夫曼，他托众人带信给约瑟夫，这信是从汉诺威尔寄来的。回到据点，把信交给了约瑟夫。哪知信上什么也没有，最糟的是艾琳顽皮，把信给烧掉了。好在信封还在。这件事只能先放一放了。入夜，意想不到的事发生了，狄恩竟出现在据点，他是来向雅克下战书的。大致意思是说用巴比尔之石当赌注。众人不同意，他有改口说有一样对他们十分有利的东西，如果谁先拿到就算谁胜。最后，它说明天在乌洛森林等众人，便消失了。第二天，众人按约定来到城南的乌洛森林（就是前半段与后半段中间的那块大的平地）。见到狄恩，他终于说出了要争夺的东西。这让雅克等人大吃一惊。原来，目标便是“度亚斯的头盖骨”，更让人无法想象的是它竟然在帝都。狄恩方面由隆雷摩斯一人前往取骨。而雅克等人必须打败狄恩手下，才能去追赶。第一个出阵的是隆恩，他对众人恨之入骨，更可悲的是他被众人联手打败了。这让狄恩大为不满。第二个出场的是朱达。他还没出着，那无以伦比的剑气就压的众人不能动弹。就在这关键时刻白银死神又一次出现了，她让众人离开此地，这里由她一人对付。众人认为追到隆雷摩斯是首要任务。一路追赶，来到墓地的地下酒家，使雅克和阿米惊奇的是，在酒窖一个不起眼的柜子后竟然还有地道，当初他们来时竟没有发现。众人冲进地道，但与众多怪物战斗耽误了不少时间，等来到隆雷摩斯面前，他已经开始了召唤仪式，度亚斯的头骨终于重见天日了。就这样，头骨被拿走了。众人预料到此事的严重后果，但都无计可施。

天快黑了，雅克他们回到据点，博士那里又有了新消息。据说在亚克匹克山的冰之神殿有一个叫“时刻之杯”的时期，它有可能也是巴比尔之石的化形。众人决定先休息一下，明天再出发。晚上，雷欧无法入睡，一人来到野外散步，却碰到雪拉。见她的样子

好像是负了重伤，而且她还抱着那柄剑自言自语。随后，她艰难的站起身，消失在夜幕中。第二天天一亮，众人就赶到港口坐船来到圣地亚克匹克。没想到这里冰天雪地，异常寒冷。起步向冰之神殿出发，这一路上可真不容易。这里的敌人大都是冰系怪物，冰系魔法十分了得。穿越迷宫时，千万不能只让一个人冲锋陷阵，其他人待机。画面上起码要有三个我方队员出现。因为，敌人冰系魔法可以将我方人员冻住，如果一个人行动，那就会出现 GAME OVER 的画面。所以，一定要注意，到了神殿却发现地上有脚印，看来是有人比他们先到了一步，此人是梅蒂，众人逼她交出巴比尔之石，她竟将“时刻之杯”仍到众人面前。原来，这是个假的，真的杯谁都没看到。就在这时，大地忽然震动起来，地裂开了一个大洞。雅克为了救梅蒂，掉到了洞里。等他清醒过来，发现这里别有洞天，但似乎是没办法逃出去了。梅蒂十分感激雅克，已经对他有了爱慕之情。这让阿米十分妒忌。反正也没有生路了，雅克决定在洞中转一转，没想到发现了另一个洞口，雅克决定进洞一观，这场战斗可谓漫长、惊险。因为只有雅克一个人。终于在地下 19 层，他们发现了真正的巴比尔之石。可是，这石头对他们来说已经没有什么用了。正当雅克、梅蒂和阿米处于绝望中时，突然上面传来了凯因的声音，这下他们有救了。高兴之余，雅克又一次想起了梅蒂。这之后，大家又将成为敌人，刀兵相残，这是多么让人痛苦的事情呀。梅蒂也与雅克依依不舍。最后，它送给雅克一个甘甜的吻，便离开了。经历了一场虚惊之后，众人决定应该回去向皇帝陛下汇报一下情况。回到皇宫，雅克将事情原委详细讲述了一遍。而且他们目前手头关于度亚斯的资料少之又少，希望能多提供一些资料。本是举手之劳的事没想到拉尔甘大神官却支支吾吾。最后交给众人一本有关度亚斯以往活动的记录。众人对神官的表现感到奇怪，并对他的可靠性产生怀疑。回到据点，雅克把神官给的书交给博士，哪知博士一看告诉众人，这本书一点价值都没有。书中记录的都是世人皆

知的东西。只不过象传记一样整理出来罢了。不过，听说帝都最大的书库在罗特斯教团的大寺院里。那里平时只有大神官可以随便进出。里面说不定有大家需要的资料。当然了，从正门是肯定进不去的，不过在东面城墙下的地下水道就可以神不知鬼不觉地进去。说干就干，来到港口处的城墙，看到一个铁门，这里应该就是地下水道入口了。地下水道可真是又脏又臭，路又难走，而且这里面还有不少大老鼠。众人走过一层又一层，终于来到一架梯子前，上面应该就是寺院了。从梯子来到寺院，一看并不是书库，只是个储藏室。凯因让阿米去侦查一下。不大一会儿，阿米带回好消息。现在正是寺院的礼拜时间，而且书库离此不远。众人以最快速度赶到书库，推门一看，这里面好大呀！要找资料也不容易。大家分头查找，凯因负责放哨。谁知，正找着，有人来了——是大神官。情急之下，众人跳窗逃跑，但是警报已经发出，整个寺院都被骑士团包围，就在这时，草丛中出现一个神密骑士，他帮众人逃了出来，看来这次计划是彻底失败了，寺院知道有人盗书一定加强戒备，想再进去可真是难上加难了。不过……艾琳在情急之下，没有把书放回原处，拿了一本出来。凯因一看正是大家要找的东西，真是得来全不费功夫，众人赶紧回到据点，博士一看这本书，美得鼻涕泡都出来了。之后，他仔细地把书上的内容讲给大家听。在很早以前，有一个度亚斯发起的魔法研究团“黄金苹果”，拉尔其作为度亚斯的徒弟也是发起者之一。由于这个组织经常研究一些被禁忌的魔法，因此臭名昭著。后来，由于度亚斯的死，这个组织也消失了。而现在在帝都的罗特肆教团就是由“黄金苹果”的其他成员组成。说到这里，众人才明白，拉尔甘神官之所以不把度亚斯的有关事情告诉他们，是怕自己当初的这段历史公之于众，那他可就名誉扫地了。不过，为了自己的名誉而不惜耽误大事，这种行径简直太可耻了！不过，现在不是计较这种事的时候。博士告诉雅克，在亚克匹克山森林的深处有一处住所，是度亚斯的研究所。也许会发现一些线

索，众人决定第二天出发。

一早起来，雅克等人来到港口搭船赶往白袍森林。在森林里七拐八拐，终于发现一间破旧的小木屋。这里应该就是目的地了。进到屋里，大家决定分头寻找线索。雅克四处查看，来到右上角屋内，艾琳说一个人害怕要和雅克在一起。没办法，带上她，从右上角绕到左下角的屋内。大家都到这间屋集合，不过找了这麽半天，什麽线索都没有发现。就在这时，艾琳凭着她那敏锐的感知力发觉这里还有残留的灵力。而且发现在一块地板下有个地下室。看来当初来查抄这里的官兵也没发现这个地下室。来到地下室，众人惊奇地发现这里有一个用来召唤的魔法阵。阿米还在书桌抽屉中发现一个暗格，里面有个皮袋，打开一看竟是度亚斯的遗书。读了遗书，众人又了解到不少关于度亚斯生平的事情。正当众人要回去时，屋中竟起了大火，艾琳说这是有人用魔法点的。别说其它的，当务之急是赶快逃出去（别忘了拿宝箱）。刚刚跑出来，隆雷摩斯出现了，说了一些废话，还说雅克的名字与传说之王的名字一样。等他走了，众人也赶回据点，博士告诉众人他需要时间整理资料，让众人不要打扰。雅克认为敌人的行动速度比我们快，这点时间大家也不能闲着，还要去寻找线索。来到广场上，碰到一个神秘男子，说他们要找的宝石在乌洛森林对面的彭加遗迹里。可是这家伙说话吞吞吐吐，而且说完就跑掉了。众人都不太相信，又返回一个大石窑，众人决定一看究竟。这时，那神秘男子从一旁闪出，诡笑着。进了石窑，这里的怪物到真不少，废了半天劲来到一个祭坛前，周围全是白骨。这里哪有什麽巴比尔之石，众人发现受了骗。说走已经晚了，那个神秘男子再次出现，原来是隆恩。看来，他是来报断臂之仇的。最卑鄙的是，他竟放出了硫黄气，想要众人死在这里。雅克等人当然不能等死，齐心将他打败，可隆恩还不甘心，要与众人拼命。突然，狄恩出现，他不但没救隆恩还打了他，扔下隆恩走了。完全绝望的隆恩为了不让众人逃掉，自爆了。爆炸使毒气释放得更

快了。就在众人认为真要死在这里的时候，突然墙壁开了个口子，那个曾在寺院中帮众人逃出包围的神秘骑士又出现了，他救了众人却没有留下名字。经历了生与死的考验，众人显得疲惫不堪。回到据点休息一晚。这天晚上，雷欧一人出来散步，又一次见到雪拉。雷欧劝她加入队伍，但她拒绝了。这时，在刚才的祭坛处……隆雷摩斯用巴比尔之石的碎片使隆恩活了下来。

第二天，博士那里有了新结果，他发现徒弟们的企图是为了成为神。众人不敢怠慢，到皇宫汇报。但谁都没有想到，狄恩现身于皇宫中。他又要与众人打赌，争夺最后一颗巴比尔之石。他们防守，由雅克的人进攻。如果雅克输了，他们就会进攻帝都。战场就设在大陆西部，广布在威斯汀沙漠上的“梭隆古代都市”遗迹。事态如此紧迫，雅克决定立即出发。从南门出城到菲尔尼斯峡谷。这里的敌人特别地厉害。出发前千万别带回复药和回魂药，切记!!!总之，这里一定要挺过去。过了峡谷就是沙漠了。兄弟们，最艰苦的战斗到了，这里地域广大，最遭的是竟然没有小地图。沙漠巨人个个都特狠，而且数量特多。千万别乱跑，他们都会远距离攻击，一定要见一个消灭一个。这样才能将损失降到最小。出口就在地图中部下方。

好不容易来到神殿前，狄恩得幻影又出现了。做了最后的交代后，众人冲进神殿。

第一道关卡由朱达把守。为了不耽误整体行动，雷欧和艾琳主动留下，其他人继续前行。但是，雷欧和朱达的实力相差太大了，几个回合就支持不住了。为了不拖累大家，雷欧用尽最后的力气奋力向朱达使出最后一击……

第二道关卡由神秘的隆雷摩斯把守。这里，凯因留下来对付他。显然，凯因根本不是人家的对手。就在他要被干掉的时候，萱卡赶了回来。原来，她放心不下凯因，决定回来帮他。但是，隆雷摩斯的实力真是太强了。萱卡渐渐支持不住了。终于，凯因也倒下

了。突然，一道凌厉的刀气向隆雷摩斯飞去。那个神秘骑士又出现了！真是及时雨呀！这时，凯因又站了起来，二人合力消灭了隆雷摩斯。原来，凯因是装死，他早就看到了神秘骑士躲在一边，而且他还知道，骑士原来就是皇帝陛下本人。道谢的话是没时间说了，凯因和萱卡继续追赶雅克去了……

第三道关卡当然是梅蒂把守。雅克并不想和她交手，但是这是无法避免的。打败了梅蒂，雅克并不想杀她，就在犹豫不定的时候，狄恩出现代替梅蒂出战。雅克根本不是人家的对手，眼看雅克就要被杀了，一直和雅克并肩作战的阿米拦住了狄恩，狄恩的攻击竟然不能伤她。而且，雅克又一次站了起来，狄恩不慎中了雅克一剑。但是，狄恩并不想和雅克恋战，在一阵剧烈的震动后，他发动了巴比尔之塔，并告诉雅克在顶层等他。这时，同伴们纷纷赶到了，大家又一次聚在一起向塔顶冲去。就在众人千心万苦来到塔顶的时候，看到凄惨的一幕。雪拉和狄恩姐弟两人在互相残杀，雪拉已经受了重伤。雷欧上前阻挡住狄恩的致命一击。面对强大的狄恩，众人携手来对付他。终于，在众人坚强的斗志面前，狄恩被打败了。但是，事情远没有结束，就在众人认为事情都结束的时候，隆恩乍然现身，并且打倒了狄恩，抢到了巴比尔之石。众人面前的隆恩得到了宝石，实力更是今非昔比。雷欧的必杀之剑竟然对他一点作用都没有！而且，他还毁掉了度亚斯的头骨。这时的隆恩野心暴露，就是要统治世界。众人当然不能让他得逞，合力打败了他。但隆恩当然不死心，他将巴比尔之石组合在一起，获得了更加巨大的能量，全身发出金光。梅蒂上前阻拦，一下就被打飞了。隆恩强大的能量竟然让众人不能动弹，甚至不能呼吸。就在他洋洋得意的时候，力量突然消失了。更让人惊奇的是，小老鼠阿米竟然变身为一美丽的天使，一下就干掉了隆恩。一切都要结束了，巴比尔塔也要消失了。阿米带众人脱离塔顶，但雷欧为了救雪拉，留了下来。

雅克众人得救了，但是用尽了魔力的阿米终于倒下了，而且就

要从这个世界消失了。众人没有办法，只好回据点向博士求助。回到据点，梅蒂和阿米却不见了，门外只留下了一张字条，让雅克到亚克匹克山的地底湖来。从港口来到亚克匹克山的地底湖，果然，梅蒂和阿米在这里。凯因责备梅蒂拖延时间，而梅蒂却说自己是度亚斯的女儿，一定要战斗到最后。没有办法，雅克又一次将梅蒂打败。最后，梅蒂将自己的生命转移到阿米的身体里，救了阿米，但她自己却消失了……

众人来到皇宫，向皇帝汇报，这一切的幕后黑手就是斯洛恩——传说中的堕落天使，为了能与之匹敌，只有动用可怕的炽红狂焰剑了，它现在就在大陆南部佩雷火山的地底。时间紧迫，众人赶奔港口坐船到雷迪乌斯森林。刚到火山入口，朱达突然出现了。这让雷欧大为吃惊。因为，在神殿一役，雷欧已经把他干掉了。难道他是不死之身？雅克和凯因他们率先冲进洞里，雷欧和雪拉合力将朱达干掉了。进了山洞，这里都是火系的怪物，且攻击力特别强，一定要小心。来到地下 9 楼，快接近中心了，众人感到更加闷热了。哪知，朱达又出现了！大家再次干掉他，还将他扔到岩浆里，看来这回是没问题了。继续往前走，终于来到魔剑的封印处。天哪！朱达又一次出现在众人面前。这回雷欧什么都没说，一下斩断朱达的剑，朱达急忙去拿魔剑，但是却被魔剑烧成了灰烬。考虑到这魔剑的巨大威力，众人决定还是先回帝都的好。回到据点休息，阿米做了一个奇怪的梦，有一个神秘的声音在引导她。第二天一早，按照梦中的话，众人来到当初在金巴尔矿山发现的遗迹。突然，一群号称青色守护者的巨人将众人围在当中。这好象和月光城的地下宫殿中的巨人差不多。消灭了这些巨人，得到蓝宝石。继续向神殿深处走，来到一个祭坛前。那个神秘声音又出现了，而且召唤出一只巨龙挑战雅克。战胜了巨龙，雅克得到了真正的炽红狂焰剑，继承了光明之子的宿命。这时，雪拉恳求众人去乌洛森林救她的弟弟狄恩。来到乌洛森林的空地上，见到石化的狄恩。突然，蓝

红两颗宝石显出魔力，救了狄恩，但是他却失去了记忆。不过，这对于狄恩来说未必是坏事。

回到据点，正碰到一个受伤的骑士来找雅克。从他口中得知，帝都被毁了，而敌人只有一个!! 雅克赶到帝都广场，却看到了隆雷摩斯，他并没有死，而且所有的这一切全都是他的杰作！他就是黑暗之子！他迸发出的强大能量就和当初的隆恩一样的强大。众人连他的身体都碰不到。关键时刻，雅克手握炽红狂焰剑爆发出巨大的力量，但这一切全都在隆雷摩斯的意料之中。他将决战地点定在北方海域的加尔巴里欧岛。这个岛曾经是关押犯人的地方，而且没有人曾到过这个岛，押到那里的犯人在途中就死掉了，只有尸骨漂到岛上。不过，博士有办法让雅克安全抵达。他发明了一架滑翔机叫飞马号。众人乘坐这架由马车改成的飞机，顺利的到达岛上。隆雷摩斯在岛上又树立了一座巴比尔之塔，他在塔里等待雅克的到来。

这可是最后的战役了，别忘了带上恢复药（把所有的钱都换成药!! 一定!!)，在森林和塔里的战斗一定要尽量减少损失，用最快的速度赶到隆雷摩斯跟前。最终的战斗也是最困难的战斗。隆雷摩斯会有两次变身。尤其是最后他的真身，恐怖的魔法对我方几乎就是一下死一个！至于结果吗……就看大家能不能坚持到最后了！祝各位好运！

刘　佳

铁路大亨 2（中文版）

游戏类型： 经营

语言： 中文

汉化： 新天地

评价： ★★★★★

方杖语： 其实《超级玩家》在以前是做过《铁路大亨 2（英文版)》的攻略的，不过当初毕竟是英文版的，想必能玩的懂的玩友不多，但现在终于有了我们的简体汉化版，相信这个十分出色的经营游戏一定会受到广大玩友的欢迎，所以我们特别邀请国内著名游戏写作小组火狐狸工作室写了该游戏的全面指南攻略。过关流程及任务简介可以参考 99 年出版的《超级玩家贺岁版》。

小时候是否曾经对来来往往的火车产生浓厚的兴趣呢？是否做梦的时候梦见自己有了数十辆玩具火车？是否想过自己统管着上百辆火车在铁道线上繁忙地奔跑？

也许，铁路大亨 2 就能帮助你实现上面的梦幻。

但是由于这个游戏的系统稍见复杂，使得很多玩家入不了门，那么往下看吧，下面的文章将解开您的全部疑问。

基本知识：

游戏的难度分为基本、高级、资深三种。在难度比较简单的模式下，你可以自由地运货，不必在意各个城市之间的需求关系，当一个城市不需要这种货物而你又把他运来的时候，只不过会少赚点钱罢了。而在中等难度模式下每个城市只会需要相应的货物，不需要的货物则要折价（很低的）出售。在最难的模式下供求方式会发生变化，当向一个站长期不停地运它需要的货物时，则利润会越来

越低，你必须平衡一下它们。在最简单的经济模式下，你不能收购其他公司的股份；在中等难度下，你可以收购其他公司部分股份，但不能全部买断；而在最难的模式下你可以将其他公司完全买下，当然也要小心自己被人家完全买走啦。

游戏的基本策略

选择一个游戏，首先按下暂停键。仔细阅读任务简报，确定你真正了解胜利条件是哪些，接下来花些时间好好检视一下地图，此时你可以将镜头拉远一些以获得最好的视野。按下“地球”这个图示来检视你的资源。

一般来说，不管公司或自己赚钱，反正从现在开始你就是必须努力赚钱以赢得胜利，你甚至要用这些钱来并购其它铁路公司，所以在游戏刚开始的时候你必须寻找人多的地方，一般来说城市的人都蛮多的，你可以在这些地点运送乘客及邮件。尽量建造“中型”车站，且范围履盖多数的房屋，以确保你可以得到丰厚的资源及利润。通常游戏刚开始的时候不要让火车连接太多车厢，一般我都是这样设定：[乘客][乘客][邮件]，这样可以让火车跑得比较快，也可赚比较多的钱。记住将车站的“等待货物指示灯”设定到黄色。黄灯表示等货物装了一半的时候就可以发车，红灯表示要等货物满载才能发车，而绿灯则是你可以不等货物装了多少，马上发车。灯的左边还有两面旗子，你看到了吗？当车到达一个站时，设绿黄旗表示如果这个站需要车上的某样货，就卖掉，剩下的货物则看看其他站是否需要，要的话就继续运到那个需要的站下货，如果行程上的站都不需要，那么就当即卖掉。绿旗表示不论该站是否需要，统统下货卖出，而红旗则是将车上的货都卸到车站，黄旗则是将货物留在车上直到某个车站需要为止。

等钱赚到一定的数量之后（通常这不会花太久时间，因为乘客及邮件产生速度很快，你只要跑个一两趟就可以得到好几百 k 的钱），接下来就看看你要往哪边拓展你的铁路了。首先决定一下你

要让哪一个车站当为货物集散地，决定好后，在这个车站建造水塔、沙塔及火车维修站。如果经济许可的话也建造小餐厅、酒吧及小旅馆。接着在每个运送乘客的列车后面加上一节餐车，这样可以为你增加收入。

让火车稍微跑个几趟，现在，你应该有一些资金可以来购买工业了。有关工业的说明，在下面将会讲解。

在铺设铁轨方面，有一些重要的事项必须牢记在心中。首先，你必须好好观察土地状况，定好一下你要将铁路设在何处。尽量铺设平坦且直的铁轨。如果一段路线当中有太多的弯曲，这样火车速度将会变慢许多，尤其对加速性不好的火车来讲影响更严重。同样的，如果坡度太陡的话也会影响火车速度。所以尽量让你的铁轨坡度保持在绿色，如果有必要的话，偶尔出现黄色也无所谓，尽可能的避免掉红色区域。如果你想知道火车现在的行进速度，只要对那辆火车按右键，电脑就会告诉你这辆火车现在的速度以及它现在要往何处去。

当然你也可以在一开始的时候花较多的钱来铺设双轨铁路，因为当你有两列以上的火车在这条路线上运行的时候，双轨铁路可以让火车运行得更有效率。没事的话就尽量离河流远一点，因为造桥是很贵的。关于桥梁方面，木桥是最便宜的，它每一段只花你60K大洋，但是它只能容纳单轨，而且当火车在行经木桥的时候，速度将会降低40%。至于石桥则是非常昂贵的，虽然每段要花掉300K大洋，不过在“钢”出现之前，建造石桥还是值得的，因为石桥可以容纳双轨，而且



火车在行经石桥的时候速度一点也不会变慢。所以如果你经济拮据的话就先建造木桥，当你有钱时再将它升级为石桥也可。钢桥稍微便宜一些，但火车经过时会减慢20%的速度，而它每段只要225K大洋，但你必须等到“钢”出现后才有钢桥可以建造。

当你要在山地之间铺设铁轨的时候，好好的检视周围土地，你可以将镜头拉近慢慢铺设，最重要的就是打开地表格线（“G”键），这样一来你可以看到地表的坡度变化，也比较容易铺设铁轨。

如何跨国营运？在“财政”视窗的上一个视窗，按“商谈”，向该国购买通行权。

工业发展策略

好好学习怎样购买游戏中的工业将可以使你致富，以下有个工业供求互动的例子，假设你买了一间“煤矿场”来运送煤矿供给“钢铁工厂”，如果钢铁工厂对于“煤”的需求很高，那你所购买的这间煤矿场可以为你带来不少收入，但当你持续运送煤给这间钢铁工厂的话，钢铁工厂对于煤的需求就会下降，这样煤矿场的利润就会减低。而另一方面，若你拖拖拉拉不将煤运送出去，那煤就会堆积在车站内，这样也会减少煤矿场的利润。

通常我都会多找几个需要煤的地点，并在这些地方建造车站，尽量运送所有的煤到这些地点去。例如有好几个车站需要煤，假设A站对煤的需求量最高，我会在这段时间先将煤送至A站，后来A站对煤的需求会渐渐降低，等到一段时间过后，我发觉B站对煤的需求已经超过A站，那就将煤改运至B站而不运到A站，也许过一段时间之后C站对煤的需求量升到最高，我就又改运煤到C站。如此反覆更换运抵的车站，我可以确保煤矿场得到的利润最高，我的公司得到的利润也最高（因为需求度高），而且煤不会堆积在车站内造成煤矿场的损失。在游戏过程中善用暂停键可以让你获得更多资讯。

将那些会产生出大量金钱的工业买下来，尤其当你的公司已经

为这些工业运送货物的时候更要买。不过通常我也会在我设置的车站范围内购买一些利润不高的工业，一来我可以逼自己不要遗忘了这个地区，二来我很讨厌电脑对手在后期买走了这些工业，导致我要运走东西时还得花钱跟我的对手买。通常我会将一整条路线旁的企业全都买下来，例如；“煤矿”&“铁矿”——>“钢铁工厂”——>“工具及金属工厂”

另一种策略是，在游戏刚开始的时候，你可以选定一个车站，然后提供这个车站一切它所需要的东西，但是不要从这个车站运走任何物品，因此这个车站周围的工业就没啥利润可言，这样一来就可以避免这些工业被对手买走。等你存够了钱，而且这些工业也生产了足够的货物的时候，一举将它们买下，然后开始安排火车从这个车站将物品运到别的地方去，你会得到一大笔钱。

若你发觉了其它对手买了你的工业，那你就应该尽你所能的买下他（该对手）的股票，等到你的股份占有率提高了之后就将他并购，如此一来那些工业就变成你的了，当然你也可以在合并之后以你董事长的身分将那些工业卖掉，当然你必须先确定自已拥有自己公司足够的股份。

增加你的工业利润

在“铁路大亨2”里面，“工业”扮演了一个平衡收支的角色，它可以在你经济艰难的时刻拉你一把，因为在经济不景气的时候，你仍然可以靠发达的铁路事业使你的工业利润源源不断，要增加你的工业利润，唯一不变的方法就是好好营运铁路事业，将车站附近利润不错的工业都买下来。

在利润方面，以下有四个不同类型的工业：

·原料生产业：包括“煤矿场”、“铁矿场”、“铁矾土矿”、“铀矿”、“伐木屋”、“化学”、“油井”以及“采石场”。这些工业利润最少，你必须在这些地方大量不停运送货物才可以得到较好的利润，除非你看到这些工业利润显示“有利”或是“更好”，否则尽

量不要购买。好好考虑再买，否则你会损失不少钱。

·农牧业：包括“谷仓、“牧牛场”、“牧羊场”、“乳牛场”、“咖啡田”、“棉花田”、“橡胶园”、“糖场”。这些工业的表现和前面的原料生产业差不多，只有两个地方比较不一样：第一、它们比较不那样吝啬，只要你稍加运送就可以得到利润，而且每个农场都可以凭借“谷物”或“肥料”来增加生产量，通常以这样的方法增加产量，并加以运送之后，大多可以得到非常高的利润。其中以“谷物”较易获得利润，它甚至可以在没有“肥料”的帮助之下有不错的表现。即使如此，投资这些工业还是有点风险。

·资源类：包括“发电厂”、“垃圾处理场”。只要这两种工业稳定接收货物就可以很快获得良好利润，货物越多，利润越高，除非你根本不运货物到这些地方，否则一定不会亏钱，所以这两种工业可说是很棒的投资对象，而且你不必花太多钱维护它们。记得在1960年之后要从发电厂运废弃物到垃圾处理场，否则发电厂的利润会大减。

·制造业：包括“面包厂”、“木材场”、“纸厂”、“纺织厂”、“钢铁工厂”、“炼铝场”、“食品罐头工厂”、“工具及金属工厂”、“轮胎工厂”、“肥料工厂”、“水泥厂”、“汽车工厂”、“肉品工厂”、“炼油厂”、“核能发电厂”。这些工业非常有利可图，只要接收正确的原料就几乎不会亏钱。如果某个工业需要两种以上的原料才可以生产东西，即使你只运送一种货物过去，该工业也会为你带来利润。举例来讲：你运送了很多“农产品”到食品罐头工厂，即使没有运送“钢”及“咖啡”，你还是可以得到不错的利润。再例如你没有运送“煤”、只运送“铁”到钢铁工厂，这样钢铁工厂还是会有利润。光是这样的优点就值得你将它们买下来了。当然，为了丰厚的利润，你最好还是运送该地需要的货物到此处，这样才可以生产货物，增加利润。

大量购买利润不错的工业，而且记得还要把工厂制作出来的成

品（货物、食物……等）运送至城镇——需求等级越高的越好。在核能发电厂方面，只要你记得将废弃物运离该地，就很容易为你带来财富；至于钢铁工厂、汽车工厂、纺织厂、罐头工厂也是很有利可图的，只要你好好的运送它们需要的货物给它们即可。

以下有四个重点：

1. 分工载运：工业发达的先决条件在于供求充足，每种货物最好由一个特别的专任火车头来担任运送。

2. 足够的火车头及车厢：必须先观察“供应量”、运送距离、路途崎岖坡度，针对这些项目安排足够的火车头及车厢。除此之外，列车行驶的优先权（“慢车”、“普通车”、“快车”）也很重要，虽然慢车也许会受到耽搁，但是让那些较易受时间影响的货物先走也无妨（如乘客、邮件、牛奶等），最后，你也必须根据火车头的性能酌量加减车厢的个数。

3. 正确安排火车头：较易受时间影响的货物，如“货物”、“牛奶”、“农产品”应该用快车来递送，并且减少车厢数量来增加速度。不易受时间影响的货物可以用慢车运送，慢车比较便宜，而且燃料费通常较低，尽量选拖运能力强的火车头，可一次拖运多节车厢，然后再加挂一节守车。拖运“不易受时间影响的货物”的火车可以设定成“慢车”，以避免耽搁了其他火车。

4. 留意需求等级：如果某地对某物的需求降至2，而且一直保持在那边，你最好想办法另谋策略。如果某个制造业工厂对某原料的需求极低，就算你一直运送原料去，在利益上对该工厂也不会有任何帮助，不过话说回来，对于该原料的生产处，也许就显的必要且有利润了。小心，工厂对原料的需求等级也会影响该原料生产地的利润。从一个原木场载运原木至木材工厂可能会使两地都有蛮不错的利润，但是若你从五个原木场载运原木到一个木材工厂，虽然木材工厂可以得到许多便宜的原木而变得非常有利润，但那五个原木场的利润就会很低了。

需求等级的高低也会稍微影响制造业，如果你将某制造业做出来的成品运送至很多不同的城市，那该生产业对原料的需求会增加得比较快；然而如果只将成品运至单一城市，需求量便难以提升。

在任何情况下，你都可以使某些工业变得有利可图，甚至在某些不错的地图里，你几乎随处就可获得有利的工业，但是在不理想的地图里，你就必须学着靠自己的观察力来寻找有利润的工业。

首先找生产业工厂，它们的利润是最高的，通常每年可以有20%的利润。而原料业的收入，如果幸运的话也有10%的利润，如果你运送煤到发电厂，会因为发电厂对煤的需求非常高，而使得煤矿工厂为您赚大量的钱，大部分的农牧业都约只有10%的利润，但如果该地接收到“肥料”或是“谷物”，或者是将该地生产的物品运送到需求度高的地区，都可以得到更多的利润。

另外还要注意的是“乳牛场”、“咖啡田”、“农产品”、“煤矿场”、“油井”，在18世纪早期，城镇对这些物品的需求都不高，但即使如此，还是会有许多利润，只是不太多罢了。而到了1850年之后，会出现“食品罐头工厂”，这时候如果你将“农产品”和“咖啡”运到“罐头工厂”会有一笔可观的利润。到了1880年之后，“乳牛场”和“牛乳处理场”之间的关系也会有相同的改变，在这之前“牛乳场”可能不是很有利润，但“牛乳处理场”出现之后会对牛乳的需求大大增加，这不仅让牛乳场的利润变多，处理场作出来的“食物”还可以再让你多赚一笔。至于“煤”和“油”，刚开始你也只能运送到城镇，虽然利润不太高，还是可以多少赚一点，等到“炼油厂”和“发电厂”出现之后，你可以分别运送“油”、“煤”和“柴油”给它们，这可以赚比较多的钱。当然啦，将“煤”和“铁”运送到“钢铁工厂”也是很有利润的。整体来讲，原料对于某生产业的重要性越高，该生产业对于该原料的需求度也就会越高，只要把握这个原理，要靠工业赚钱是不难的。

股票市场基本原则

铁路大亨 2 的股票市场模式，以复杂性及真实感来说，在游戏界当中是前所未有的。然而，也因为在过去的游戏当中很少存在着股票市场，所以大部分的游戏玩家可能很难理解股票市场在这个游戏中的重要性，而造成不懂如何在股票市场中求生存，所以我写了那么多的心得，希望能帮助大家迈向胜利之路。

首先，你会拥有公司一部份的股份，且这些股份会直接影响到公司的运作。举例来说，如果公司有 10000 股流通在市场上，而你拥有 1000 股，基本上来说就是你拥有了你的公司的 10% 的股份。股票高低会随着公司的运作情形而有所变动，也就是说当你的公司营运有佳的话，股票便会上涨，反之亦然。所以每当报纸报导经济萧条的时候，大概就是代表你的营运状况将会变糟，同时你的公司的股票也会因此而下跌。所以，当你买/卖股票的时候最好先观察一下这家公司现在的情况，以及预测一下未来它的发展（这样的话，你才可以知道买/卖股票的正确时机）。

在金融市场上另一重点就是发行债券。基本上这就是一个固定金额的借据，在游戏中是 500k 大洋。借钱当然就得付利息，而利率高低是根据你的公司在市场上的信用状况而定，所以在你发行公债前最好先注意一下利率是多少。每年你都必须偿还一些金钱，而且还要付利息。举例来讲，如果偿还年限是 50 年，利率是 10%，那样你每年必须偿还 10k 大洋，同时还要付利息 50k 大洋。发行公债在游戏刚开始的时期是非常有用的，因为你需要钱来拓展你的铁路需域，它提供你投资铁路事业的动力，而且发行公债与否也会影响到游戏后期的发展。

接下来就是股息了，意思是每年付给你的股东一定的金额。如果你的公司上一年度赚取了一百万的收入，而且打算保留 500k 大洋给自己公司使用，剩下的 500k 大洋当作股息发放出去，那样这些发放出去的 500k 大洋将会除以在市场上流通的股票数量，分配

给每一股相同的股息，也就是说如果你拥有你的公司50%的股票，那样你将会得到公司发放出来50%的股息。如果游戏关卡目标是个人净资产必须达到一定数量，那就尽量买自己公司的股票，然后发放大量股息，但是在以公司资产为目的的关卡当中则不宜这样做，因为大量发放股息将会使你的公司资产不足导致失败。

另外两个买卖股票的重要策略是“买空”及“卖空”，它们基本上是一体两面的。

买空的意思是说，你根本就没有现金，但是你手头上却拥有一些股票，你将这些股票当成保证金，然后向经纪人借钱来买更多股票，所赌的就是你所买的这家公司股票一定会上涨。在这游戏当中，购买力是你的现金加上一半的股票总值，也就是说，假设你的股票总值有100k大洋且手头上没有现金，那样你还可以有50k大洋的购买力来买股票（以“买空”方式来买）。而如果你将50k大洋全部拿来买股票，那样你的购买力也会跟着改变，因为你借钱买了50k大洋的股票，所以你的现金会变成“-50k大洋”，而你的股票总值提升为150k，所以总体来讲购买力会变成-50k+75k（150k的一半）=25k大洋。“买空”在这个游戏是不可或缺的，因为你可能很难在短时间内筹措足够的资金来买股票，更何况你的公司会因为你经营得不错而使得股票节节高升，因此借一些钱来买股票，然后在适当的时机将它卖掉一些（不一定要卖，视情况而定），这样可以在众多对手当中让你的个人净资产一举提升超过对手。然而，购买力降的太低（甚至低于0）会对你非常不利，此时你会收到经济人发给你的“保证金不足通知”，内容是说你的股票总值已经不足以与你当初借来买股票的钱相抵，此时你必须卖掉一些股票以获得现金来偿还借款。在卖掉股票的同时，又会使得股票降低一些，这样可能使你的购买力降低为负值，而且是负很多很多，即使你卖掉全部的股票，股票持续下跌，这又会降低你的购买力，如此反覆恶行循环，你根本无法避免你的购买力成为负值。因此我建议

各位让你个人的“负债”：“股票总值”约等于1：3。如果高于这个比例，那股票市场上的一点小变动都可能对你有很大影响。你也可以购买不同公司的股票，因为你在某一家买卖股票后，这家股票的变动并不会影响到另一家的股票。尽量减少股票大幅度波动，你才能掌握股票的走向。

“卖空”和“买空”则是相反的。这次，首先你手头上并没有股票然后来个卖空，实际上你是“卖公司的股票”给别人，然后在一段时间之后再买回来，这次你赌的是公司股票会下滑，你以较高的票钱卖出去，然后在股票下跌之后以较低的票钱买回来，赚取这之间的票差。当然啦，如果股票一路上升而不下跌，嘿嘿！你就等着瞧吧！此时你必须买回一些股票来度过难关。卖空并不是很好的赚钱策略，但这可以让你“杀死”那些借很多钱来买空的对手。如果对手有“2M的股票”以及“－1M的现金（负债）”，而且这些2M的股票是他自己的公司的，那样你就可以一直卖空他的公司的股票，直到他的股票总值低于1M，那样他就会收到一则“保证金不足通知”。如果他一路衰到底，就像前面讲的一直卖股票，然后股票又下降，一直卖，一直降，到后来就算他卖掉所有的股票也不足以偿还他的负债，最后他的个人净资产变成负的，那他就完蛋啦！接下来他会开始卖掉他公司所有的东西，而他的公司的股票也会变的非常低，此时再将那些你之前卖空的股票买回来，如此你便可以大捞一笔，甚至搞不好你的购买力足够的话还可以接管他的公司。注意：当某人因为保证金不足而“出局”的话，不要因为他公司的东西很便宜就一直买。

依我个人的策略，我会尽快地在游戏中取得自己公司的股份。并且在游戏当中几乎不卖股票，除非我借太多钱来买股票，已经陷入经济困境且收到了经纪人保证金不足的通知（举例来说，我因为要购买自己公司的股票而借贷了很多钱，然而此时却因为经济低迷而使我的公司利润减少，当然此时公司的股票就会下跌——当这种

情形发生的时候，个人的购买力一旦变负的时候，经纪人就会发给我一个保证金不足的视窗，也就是说，此时我必须偿还一些债务，否则经纪人就会强制我卖掉股票)。若你收到保证金不足的信息，那样卖掉股票是个不错的策略，但除非这种情形发生，否则还是不要卖掉股票比较好。

现在，我们假设你已经接受这个观点而且愿意尽快地买回所有的股票。但是该怎样做呢？你自己的钱因为在开始游戏的时候大部分都投资在公司上面，所以现在你并没有多少现金，然而你又不能控制你的薪水多寡（你的薪水是由公司给付的，薪水多寡则是由电脑决定，不是你自己可以决定的)，不巧的是你的薪水在刚开始的时候也很低，所以你一点办法也没有。当然，你可以用公司的名义发股息给自己，但是，我并不建议你这样做，因为公司需要这些钱来建造铁路、购买火车头、设置车站。所以只有一个办法：当你的公司获得利润之后，公司股票便上涨，同时，你所拥有的股票净值也增加（当然你的个人净资产也跟着增加)，这个时候，你的“购买力”便会增加，你的经纪人会根据你的“购买力”多寡而借钱给你去买股票（买你自己公司或别人公司的股票)。我建议各位善用你的“购买力”，适度地借钱来买股票，尤其是买自己公司的股票。

另外还有一个取得公司所有权的方法（也只有这个方法)，就是以公司的名义买回在市面上流通的股票。这不太容易解释，我以一个例子来说明好了。假设你公司的“净资产”是一块大需，当公司日渐成长，大需会越来越大，但是公司的资产仍旧是“一块需”，假想一下你现在要分割这块大需，假设现在市场上流通的股票有1000股份，那样就把这块大需切成1000份小需，而你拥有这间公司的500股份就意味着你可以得到500个小需（也就是50%的大需)。但若你的购买力只能买到400股份，公司当然就只给你40%的好处，聪明的你可以想想看，若你的对手比你强且拥有51%的股份，那你还有搞头吗?

那到底该怎样做才好呢？你根本无法提高自己的薪水，而且当你企图提高股息来增加自己收入的时候，这些股息其实有一部份同时也落入“其他股票持有者”的手中，这无疑是在挥霍金钱，更何况这些“其他股票持有者”很有可能是你的“对手”。举例来说，你的公司设定发给每个股份 10 元的股息，若公司共发行了 1000 股份，那公司每季便付 10000 元股息，此时若你只拥有 400 股份，你将只获得 4000 元股息，其于的股息便落入“其他股票持有者”的手中了（别忘了我刚刚讲的，这些“其他股票持有者”很有可能是你的对手）。

很明显地，在你还未拥有大部分公司的股票以前就提升股息是不智之举，所以你应该努力地买股票，等你拥有大部分的股份之后再提升股息，如此一来，这些股息就落入你的口袋里面而不外流了。

因此，若你的公司有足够现金，那最好买回在市面上流通的股票，以上面的例子来说，你可能以公司的名义买回 200 股份，也就是还有 800 股份在市面上流通，相较之下会有两个效应：第一，大需的大小依然不变，但你不把大需切成 1000 片了，而改切成 800 片小需，会改变的就是每块小需会变大一点点。因此，当公司买回自己的股票，股票票值便会上涨一些。

第二个效应就是你所拥有的 400 股份不再只是整间公司的 40%。你拥有 800 股份中的 400 股，也就等于拥有整间公司的 50% 了，这样一来，你等于有了一张挡箭牌防止你的对手将公司从你手中抢走了。

我建议使用“买回股票”功能使你自己尽快拥有 50% 的股份，如果可以的话，个人部分也持续购买直到你拥有全部的股票。如果你的对手向你买了一些股份，他们通常一直持有这些股份而不卖掉，因此当你有能力购买股票就买吧！联合公司的“买回股票”功能将自己的股票都买回来，直到你拥有全部的股份为止，至于对手

买去的部分就不要管了。

我想，这些资讯应该足够让你在股票市场上立足了，接下来的就看你自己啦！祝你好运！

护盘法则

不幸收到保证金不足的通知怎样办？以下提供几个“护盘法则”：

如果公司有充足的现金，赶快以公司的名义买回自己公司的股票，这会让股票稍微提升，只要让你的个人“购买力”变成“正值”，就可以安然度过这一个月，不过当然还是要注意往后的购买力是否可以渐渐提升。

如果公司没有现金，也可以考虑发行公债来买自己公司的股票。不过发行公债会降低信用度，进而降低股票，所以要小心执行此动作，必须确定买股票所提升的股票可以弥补发行公债所降低的股票。

可以试着增加股息，增加股息也可以促使下个月的股票提升，不过最好确定自己拥有公司大部分的股权，这样才可以让公司付出的股息落入自己的口袋。如果没有钱增加股息也可以借贷。

如果上面几个方法都无效，你可以改变火车的“下一站”。进入火车停站编辑画面，看看火车目前载运什样东西、比较接近哪一站？如果某站距离火车很近，又刚好需要这些货物，就将“下一站”设到这一站来，让火车提早到站。同时某些“已经快到站”的火车也可以将它的速度设到最高，以提早进站。提早有收入就可以提早提升股票。

车站设施

建筑物	年代	票格	说明
小型车站	1800	50，000	小型火车站，涵盖范围最少。
中型车站	1800	100，000	中型火车站，是改良后的火车站
大型车站	1800	200，000	转运点或主要火车站，规模最大。

电话线杆	1905	80，000	在车站的回转时间减少50%。
电话线杆	1837	40，000	在车站的回转时间减少30%。
小型饭店	1800	50，000	提高20%的乘客收入。
大型饭店	1850	100，000	提高30%的乘客收入。
酒店	1800	16，000	提高10%的乘客收入。
邮局	1840	35，000	未能准时于车站取走邮件的消失速率降低50%。
海关	1800	25，000	减少于港口及他人需求中提取货物的延迟时间。
沙塔	1800	30，000	为驶过之火车头补充沙；沙量不足的火车会失去摩擦力，以致降低最高速度。
水塔	1800	25，000	为驶过之火车头补充水；水量不足的蒸气火车速度减少50%。
小型旅店	1800	65，000	提高20%的乘客收入。
大型旅店	1800	175，000	提高40%的乘客收入。
液体仓库	1885	50，000	未能准时于车站取走石油及化学物品的消失速率降低50%。
冷藏仓库	1860	50，000	未能准时于车站取走农产品及牛奶的消失速率降低50%。
谷仓	1873	35，000	未能准时于车站取走谷物及咖啡的消失速率降低50%。
仓库	1800	25，000	未能准时于车站取走棉花及羊毛的消失速率降低50%。
火车头车库	1800	120，000	为驶过之火车头提供维修；未具备此种设施之火车站的火车头需要较高的维修费用，并提高故障或爆炸的机会。

火车头的说明

明白火车说明下面那张列表的意思吗？0%～6%是火车在不同坡度时的速度，而1～6则表示火车拉X节车厢时的速度，这两项一起组成一个阵列。

曾注意到每辆火车头的名字旁边都会伴随着一些“号码”或“Bo”吗？也许你会觉得很纳闷它们到底是什么意思吧？就让我来为你揭开谜底吧！举例来说：“4 – 4 – 0 American C”，每个数字代表某些位置轮子的数量，在这一型中，第一个 4 代表前面有四个没有动力且相同尺寸的轮子，第二个 4 代表中间有四个有动力且相同尺寸的轮子，最后的 0 代表没有后轮。每个数字代表这些轮子有相同的特性：尺寸大小、有无动力。如果你看到某个火车头的型号有四个数字，那样中间两个数字代表有动力的轮子。甚至你还会看到 2 – 6 – 2 – 2 – 4 – 2（或者类似那样多位数字的火车头），它的前三位代表火车头的轮子，后三位代表后面所需的附加车厢（也算在火车头的一部份）。记住，大部分双动力的火车头前后都还会有一组辅助轮，所以型号会类似 2 – 4 – 4 – 2，而且一般来讲，只有蒸气火车头会以这种数字方式来命名。至于数字代表的轮子总数是左右两边加起来的总和。

“Bo”的意义就比较简单了，Bo 代表一组有动力的轮子，我们称为“bogie”，每当你看到“Bo – Bo”或“B – B”（两者都有可能出现）就代表这是一辆电力火车头，电力火车头每个轮子都有动力，“bogie”越多，动力越强。现在我们的火车头多半是“柴油 – 电力”型（在美国北部），柴油引擎将燃烧引擎后的动能转换成电力，然后再传送到 bogie。而在欧洲，铁路大多已经电汽化，火车头直接从电缆线获得电力。你觉得哪个比较好呢？我觉得两者都有其优点，但是纯电力引擎发出的噪音较少，比较适合在城市附近运行。

需求关系

每个车站的需求是不同的，而且需求也有等级，需求等级越高，赚的钱就越多。需求等级为 0 时，只有 50%的利润，而当需求等级达到 9 时，则有 140%的利润。

战役模式策略

战役模式是很有趣而且也很富挑战性的，竞赛刚开始的时候比较容易，而且你也可以在这个时候学习如何进行游戏，当你往下一个关卡渐渐迈进，你会发觉难度渐渐增加，所以你最好在开始竞赛前先阅读一下一般策略。

选择奖励项目

选择“火车速度”项目可以让你的火车速度跑得快一点，这样的好处是可以让你物流更快速，货物不耽搁，如此一来若你有购买工业就可以得到更多利润，而快速运送货品将可使你快些夺牌。

选择“降低铁轨铺设费用”项目可以让你在 设铁轨的时候花更少的钱，以这种方法省下来的钱通常可以比“现金津贴”还要多，但如果在那些只建造一小段铁轨的关卡里选择这个选项将是不智之举，因为你根本没得到多少好处。

其他还有一些津贴项目是暂时性或只在游戏开始的瞬间发生的，例如：提早拥有某个火车头、拥有某位顶尖经理、或是直接给你现金。

牢记夺牌条件

夺牌条件意味着你必须达到此条件，才可以得到 牌、怠牌、或金牌。这些条件不外乎是在某一特定时间之内“连接某两地”、“在某两地间运送货物超过 xx 车厢”、“个人净资产达到 xx”、“公司净资产达到 xx”、“成为唯一存活的公司”……等等，其中第五关比较特殊，它要求你在一定的时间之内让火车经过越多的城市越好。

在这边有几点要注意：

·要知道公司净资产有多少，可以至公司收支帐册的“收支平衡页”去查看，在右下角。

·在以“公司净资产”为目标的关卡当中，几乎都要投资工业才能获得较高利润。要知道该工业获利多寡，只要对该工业按右键

即可得知，该工业获利程度是根据上一年度的利润来计算，因次在每年一月的时候按暂停键，将那些获利不错的工业买下来可以使你获得丰厚利润。

·在以“个人净资产”为目标的关卡当中，几乎都要投入股票市场，因此好好注意自己的“购买力”。每年12月的时候按下暂停键，买那些“接近100元（买到超过100元）”或“超过100元”的股票，超过100元的股票在隔年一月会“股份分裂”（100元以上每股分裂成两股、150元以上每股分裂为三股……依此类推），股份分裂会使你个人获利良多。

·在以“成为唯一存活的公司”为目标的关卡当中，要尽量赶快在早期购得对手公司半数以上股权，若你拖拖拉拉不买而让对手买了，对手通常不会轻易卖掉，你得不到半数以上股权就较难合并其他公司。

·若夺牌条件要求你“在两地间运送货物超过xx车厢”，或是要你“在某段短时间之内在某两地运送超过xx车厢的货物”，一旦你连接这两地之后，就停止将这两地的货物运往别地，专心于两地间的运输，记得将运送等待灯号设定成红色。还有，这边指的“运送超过xx厢货物”，其中的“货物”并不是指“谷物”，而是指任何可以运送的物品，包括乘客也算。

留意对手动向

对手的动向是由电脑的AI乱数决定的，因此没有一定的动向，你最好先环视周围的资源，比对手先抢得商机。当然，对手若在某地建设了一个车站，你同时也可以在该地建设车站，并且安排更有效率的火车来运送物资以赢过你的对手。

不要太在意对手的现金总是比你多，当你努力增加个人资产而大量采用买空策略，这虽然会造成你的个人现金负很多，但不必担心，只要你的“负债”：“股票总值”维持在1：3左右即可，你的净资产还是比你的对手多的。

铁路铺设限制

在某些关卡当中，你并不可以随意铺设铁路，有些限制“铁路必须连接不断”，有些限制“只能在有营运权的地方铺设铁路”。

“铁路必须连接不断”的意思是说，新铺的铁路必须跟你原有的铁路有所连接，当然，新设的车站也是要跟原有的铁路有所连接才可以。

在某些关卡，你只能在有营运权的地方铺设铁路，因此，你必须到公司帐册内与该地管理者磋商，花钱取得营运权之后才可以在该地铺设铁路，尽量在花钱磋商之前，让你的公司在市场上的友谊度增加，或是乾脆雇用一个可以提升你友谊度的经理，这样可以让你以较低的钱取得某地的营运权。不要吝惜这笔钱，因为有时候你必须先取得某地的营运权才有办法连接某两地，甚至如果你在某地营运的不错的话，该地的王子搞不好还会赏你一笔奖金咧！

而具体的关卡由于数目众多，我就不一一介绍了。

好了，看完了上面的说明，你明白了游戏的精髓了吗？那么，赶紧去建立自己的铁路营运网吧。

火狐狸工作室：likewater
湖南株洲，株洲工学院6#
陈绮石友情提供
412008

虚幻锦标赛

游戏类型：射击

语言：英文

评价：★★★★★

方杖语：有意思，《虚幻》系列总是喜欢追着《QUAKE》跑，《QUAKE3》改成竞赛模式，《虚幻》居然也紧紧跟上。

《虚幻》在1998年5月份推出以后引起了许多人的关注，使更多的人开始喜欢上第一人称视角的游戏。今年的《虚幻锦标赛》表现的相当不错，不论是地图的设计还是枪支的装备都有了明显的进步，尤其是他的自动换枪功能相当不错，在游戏中，电脑会根据武器的威力自动给你换上最好的装备。

武器介绍：

此游戏中每一种武器都有两种攻击方式，鼠标左键一种，右键一种，两种方式各有所长，且相互补充，适当搭配可起到事半功倍的效果。

1．Redeemer

原子武器，威力巨大。左键为发射原子导弹，但是导弹无法控制轨迹，属于直线攻击。右键可用鼠标移动来控制其轨迹。导弹撞击任何表面时，立即爆炸，产生巨大的冲击波，会杀死所有在其爆炸范围内的人。

2．Rocket Launcher

重武器，射速较慢，但却游戏中最好用的一种武器。左键单击是发射一枚导弹，按住左键可装载2~6枚导弹同时发射。右键单击将导弹投出，导弹落地后延迟1~2秒后爆炸。按住右键也可投

掷2~6导弹。

3. Flak Cannon

重武器，霰弹枪，左键将高温铁屑掷向前方，范围较广。右键将所有铁屑熔化成为一个铁球向前方掷出，威力强大，且初速较快。

4. Minigun

迷你机枪，初速快，左键射击频率快且准确。右键频率快两倍，但准确率较差。

5. Ripper

一种将锋利的飞盘掷出的武器。左键掷出的飞盘遇到任何物体表面会反弹射击。右键掷出的飞盘遇到固体表面会爆炸，威力较大。攻击时瞄准敌人颈部射击。

6. Pulsegun

一种射击浆状液体的武器。按左键会迅速快频率地发射小块浆状的液体球。按住右键会将液体以一束激光的形式射向敌人。

7. Sniper Rifle

狙击枪。左键为进行准确的射击。右键为瞄准敌人。此枪有一枪致命的威力，但需要较高的准确率。适合远距离攻击。

8. GES Bio - Rifle

生化武器。左键以较快的速率发射一块生化包。右键发射较大的生化包，此包粘在物体表面后会爆炸为小生化包。

9. Shock Rifle

激光枪。左键为远距离射击的激光束。右键为速度较慢的能量球，遇到物体表面会产生爆炸。

10. Double Enforcers

普通手枪。左键为准确地进行远距离射击。右键为两倍速的射击，但准确率较低。可同时使用两把手枪。

11. Impact Hammer

近距离攻击武器。左键为当敌人接近你的时候，接触敌人并给予重击。右键有攻击的功能，并有将敌人的弹药弹开的功能。用此枪攻击地面，可使你跳得更高。

12. Chaln Saw

锋利的电锯。左键为启动电锯，挥动电锯接近敌人以造成破坏。右键为水平挥动电锯。

13. Translocator

个人传输装置。左键将传输盘放在某个地点，当你在其他地方按下右键时，你就会回到此地点。当你用此装置攻击敌人并用右键启动传输装置时，你和敌人的位置会互换，并且会在传输后将装备你最后换上的武器。

模式介绍：

本游戏共有 5 种模式，分别为 DEATH MATCH、DOMINATION、CAPTURE THE FLAG、ASSAULT 和 CHALLENGE。分别介绍如下。

DEATH MATCH：**死亡模式**

本模式共有 13 关和一关练习模式。在此模式中的各关中，你要同 1～6 名敌人进行决斗，只有首先完成每一关规定的杀敌数，你才能进行下一关。

1. Dm Tutorial：此关为练习模式。在此关里，你会学到一些比较有用的基本技巧，当然，最重要的技巧还是要去真正的战场上学习。

2. Oblivion：此关要求杀敌数为 10 人，对手只有一个。在舱后放置的三个木箱中的中间一个里有 Flak Cannon，弹药就在旁边。右边通道的右侧有 Rocket Launcher，其弹药在左侧的通道内。中间的通道内有四个血包。

3. Stalwart：此关要求杀敌数为 10 人，有两个敌人。在那间有两盏黄灯的房间里有一扇铁门，门的右侧箱子上就有 Rocket

Launcher。只有一盏黄灯的房间角落的箱子后面有 Flak Cannon，一个箱子上有加 100 的盔甲，另一个房间里有加 50 的盔甲。

4. Fractal：此关要求杀敌数为 15 人，敌人只有一个。虽然是一对一，也够你忙活一阵。关键是上到二层，在那儿有 Rocket Launcher 和弹药，并且有许多血包，只要不停地在二层跑动，并不时向两侧的通道发射导弹就可以抑制敌人的进攻。一层中心有一陷阱，井口有黄金盔甲，此盔甲有极强防御力，可加 150 防御。

5. Turbine：此关要求杀敌数为 15 人，有 4 个敌人。这一关的关键地点是三层的一个平台，在那儿有 Minigun。里面还有血包和弹药。当你来到这儿的时候，可以用 Minigun 守住通道口，在最下面的地下室里有 Flak Cannon，二层的通道中有 Rocket Launcher 和盔甲。

6. Codex：此关要求杀敌数为 20 人，敌人 3 个。这一关又有了黄金甲，任何穿上黄金护甲的人都会变得强大无比。在这间房间的最高层有 Rocket Launcher 和弹药。下面的墙角有 Flak Cannon。

7. Pressure：此关要求杀敌数为 20 人，敌人 4 个。这一关有一个比较好的地点，经过两个门洞都可以达到。有一间放置了 Rocket Launcher 及其弹药和黄金甲的房间，但是一定要在拿到武器和装备后立即离开房间，因为这一房间的右侧有一个按纽，一旦有敌人触动这个按纽，你就会被熔为灰烬。当然，你也可以利用这一点。

8. Grinder：此关要求杀敌数为 20 人，有 3 个敌人。这里的 Rocket Launcher 被放置在很明显的地方，可使用一次发射多发的绝技了。在二层有火力加强的装备。

9. Galleon：此关要求杀敌数为 25 人，5 个敌人。这一次是在一艘木船上决一死战。难度变得更大了，但是注意，一定不要太过于保守，要有同敌人拼命的气势才能充分发挥你的潜力。

10. Tempest：此关要求杀敌数为 25 人，敌人 5 个。在这一关一定要运动作战，但是攻击敌人时，要尽量保持稳定。Rocket Launch-

er 在二层的一个拐角处。

11.Barricade：此关要求杀敌数为 25 人，6 个敌人。地点是一座外太空的城堡。它的主要战场是在有红地毯的地方。

12.Liandri：此关要求杀敌数为 30 人，5 个敌人。难度极大的一关。主要是混战，所有的人都不会停下来让你瞄准，因此只有靠你的技术了。不过在三层有 Redeermer。

13.Conveyor：此关要求杀敌数为 30 人，有 6 个敌人。这里到处都是可以上下的铁板，在这些铁板上面有不少好东西，包括 Rocket Launcher 和盔甲。

14.Peak：此关要求杀敌数为 30 人，敌人 4 名。虽然只有 4 个敌人，难度仍相当大。在古堡外面的几个角楼里有些补给，有一个大血包。堡内又出现了黄金甲，但是拿的时候一定要小心，下面是陷阱哦。

一点儿经验：死亡模式最重要的是要敢于同敌人对枪，但对枪时又要保持稳定的心态，总是想着去捡血。如果你在这一模式中手忙脚乱的话，那你可就死定了。

DOMINATION：统治模式

类似于《三角洲》里的抢山头模式，这里不同的是要抢三个标志。这次你将会有 1～5 名队友与你并肩作战。当你方队员接触到标志时，标志会变为你的颜色。当控制标志的时间达到预定的标准后就会胜利。本模式共有 9 关和一个练习关。

1. Dm Tutorial：练习模式。比较有用的一关，从这里可以学到一些此模式的基本技能，包括如何控制你的队友。进入游戏后，按住字母“V”键会弹出一张命令表，用鼠标点击 ORDER 命令，然后在选择对队友发出的命令后选择执行命令的对象，有 ALL 和你的队友的名字。

2. Condemned：控制时间为 100 秒。你有两名队友。顺着铁梯上到有标志的房子的屋顶，在屋顶会见到第二个标志。另一个标志

在小巷的一个大铁箱后面。屋顶有一条通道可以到达下面的小巷，在那里可以拿到 Rocket Launcher 和弹药。

3. Gherdhen：控制时间为 100 秒，有 3 名队友。一个标志在你出现的附近，沿通道前行，过一道门，会与敌人遭遇，此处有另两个标志。在通道中有一侧门，里面可以找到 Rocket Launcher 和 Flak Cannon。

4. Cryptic：控制时间为 100 秒，有 3 名队友。沿着你出现的通道转一圈，你就会发现这三个标志。在这一关里有 Flak Cannon 和 Minigun 都在通道之中。

5. Cinder：控制时间为 125 秒，有 3 名队友，这三个标志距离较远，因此可以命令你的队友去攻击，你可以在后面跟着，直到发现标志为止。

6. Gear Bolt：控制时间为 125 秒，有 3 名队友，这一关地图较大，可以用上一关同样的方法，控制队友去进攻，从而获得标志位置。二层有 Redeemer。

6. Leadworks：控制时间为 150 秒，有 4 名队友。一个标志在这些交错的通道的中心，被岩浆包围，占领时要小心。另一个标志在两个通道出口交界处。第三个在另两个通道交界的长方形地带。

7. Olden：控制时间为 150 秒，有 4 名队友。两个标志就在中间的较为宽阔的地带，另一个比较隐蔽，沿着二层木桥，穿过一个挂满藤条的门洞，它的右侧就是第三个标志。

8. Sesmar：控制时间为 175 秒，有 4 名队友。两个标志在上层，第三个在下层的一个石柱上。从下面很难跳上去，因此要从上层中间的大洞跳下来占领标志。上层的两个标志一左一右。

9. Metal Dream：控制时间为 200 秒，有 4 名队友。三个标志都在建筑物的最高层，沿着最高层的边缘，三个标志相距不太远。

CAPTURE THE FLAG：夺旗模式

每一关都要率先抢到三面军旗。在这种模式里你必须要使用恰

当的命令控制队友以完成任务。

1. Ctf Tutorial：夺旗练习模式。在这一关学习本模式的规则。你首先要保证自己的队旗不被别人抢走，然后，你才能去进攻敌人的基地，抢对手的军旗。如果你的军旗已被敌人抢走，那你就必须去把你的军旗抢回来。

2. Niven：队友人数为1人。游戏开始你就要命令你的队友去抢旗，按住“V”键，用鼠标点击ORDER，选TAKE THE FLAG一项。当你从你的基地出现时，顺着通道一直向前，出门后顺着上坡向上走，然后继续沿着通道走就会到达敌人基地。注意在拿到军旗之后，一定不要恋战，迅速回到自己的基地。如果你的军旗已经被敌人拿到，尽量让你的队友去夺回来，自己不要背着军旗去冒险。

3. Facing Worlds：队友人数为3人。地形为两个遥遥相对的堡垒，军旗就在进入堡垒后的右侧。在堡垒的最高层有Redeemer，穿过堡垒左侧的左面的时空通道，你就会拿到这把枪。右侧的时空通道有Sniper Rifle，使用这把枪可以掩护你的队友。

4. Etemal Cave：队友人数为3人。当你发现敌人颜色的标志时就表示已经接近敌人的基地了。军旗被放置在一块悬空的岩石上，下面是炙热的岩浆。

5. Ccoret：队友人数为3人。在此关里，当你拿到敌人的军旗之后，立刻转身走右侧的通道或走中间的通道，左边的通道是死路。都可以为你回到基地发挥一定的作用。找敌人基地的诀窍是注意墙上的线条，当出现对方颜色的线条时，如见到岔口，走右面的通道。

6. The Gauntlet：队友人数为3人。当你在基地出现以后，立刻冲出基地。顺着梯子到达二层，一直向前冲，很快就会发现敌人的基地。在两个基地间的底层通道里有黄金甲和Rocket Launcher。

7. Dreary：队友人数为4人。这一关的地形比较对称。注意每一个小队控制的范围的颜色都与其队伍颜色相同。所以当你发现敌

人颜色的标志时，一直走下去就会很快找到敌人。

8. Last Command：队友人数为 3 人。这一关敌人的军旗有可能在三层，也有可能在一层的空地上。不过你的队友有能力找到它。在你的军旗附近会有 Rocket Launcher，在双方控制的范围交界处有 Flak Cannon。

9. The Lava Glant：队友人数为 4 人。此关也是两个独立的城堡，中间以一座无法穿越的山峰隔开，其中有左右中三个通道通向敌人的基地。在中间的通道里有黄金甲，这一装备非常重要。军旗在其基地的二层，如果你没有较好的防御装备，进入敌人的基地后很容易无功而返。在敌人右侧的通道里有 Redeemer。

10. November SUB PE：队友人数为 4 人。这一关的地形是被一条水道隔开的两个基地，到达敌人的基地后，沿着楼梯一直向上走，在最高层你就会发现敌人的军旗。这一关的难度很大，一定要指挥好你的队友。最好让你的队友去抢，虽然这样会花费较多的时间，但是保险性较高。

ASSULT：攻击模式

此模式有 6 关及 1 个训练关。是游戏中较有难度的一种，首先你要在限定的时间内攻占目标地点，而且要在同一地点顶住敌人的猛攻，保证敌人在限定的时间内无法将据点抢回。请注意，你进攻的时间花得越长，那你就要防守同样长的时间。因此，在进攻时你和你的队友必须全力以赴，用尽可能短的时间攻占敌人的据点。

1. As Tutorial：训练模式。在这一关适应作战方式非常必要。每一关有一些目标或机关，当你破坏了所有目标，并且打开了所有机关，就算是占领了这一地点。然后，你就要防守这些目标和机关，到了限定的时间便完成任务。

2. Frigate：目标物体 2 个，队友 3 人。在这一关中你要抢下一艘炮舰。进攻：你的小队要破坏一个在船舱底部的控制阀，控制阀被破坏后，通向控制室的舱门就会打开，在那里有一个红色的按

钮，按动后即可完成任务。防守：控制阀是第一关，命令你的队友防守，你自己可以机动地攻击敌人。如果第一关被突破，立刻回到主控制室附近。在那有 Flak Cannon，用右键攻击可以比较好地控制敌人。注意，水下也有一条通道。

3. High Speed：目标物体 2 个，队友 3 人。这一次的任务是抢占一列高速行驶的火车。进攻：第一个目标是一个兰色的按钮，你可以一直向前跑，穿过两节车厢后，可以不沿台阶向上走，因为上面有一些防御工事。在进入第三节车厢时向左拐，上二层。在那儿敌人会对你进行阻击，干掉他们，一直向前，顺着台阶下行到一层，穿过车门就可以到达有控制室的车厢。控制室舱门的启动按钮在这一车厢二层的尽头。按下按钮后，冲向一层的控制室即可完成任务。防守：防守的关键是不让敌人接近第二节车厢，在二层有 Flak Cannon 和 Rocket Launcher，使用好它们的右键很重要。

4. Rock：目标物体 4 个，队友 3 人。进攻：这一关的地势比较利于进攻，出现后立即聚集所有的队友冲向第一个目标。目标是一个在墙角的有花纹的机关，按下后，旁边会打开一扇门，冲进房间，深处有一个大的木制柱式的机关，打断铁链。这时，庭院里的一个小屋打开，打开机关，这时庭院中的一扇大门会被打开，带领你的队友冲向最后一个目标。防守：关键的是尽量拖延敌人打开第一个机关的时间 。后面的房间里有 Flak Cannon 和 GES Bio – Rifle，一旦第一处被打开，立即回到木柱旁，用重武器防守此地。

5. Mason：目标物体 4 个，队友 3 人，这一次的目标是击碎敌人的能量水晶。进攻：首先要突破敌人外围的防御工事。冲进基地后，你会遇到强大的火力压制。打开第一个机关后，旁边的一个障碍会被打开，你就可以冲进大厅。在大厅的一层有一个按钮，按下后会有一扇门被打开。这扇门在防御工事的下方，这样你可以直接进入大厅进行攻击 。然后去攻击二层的另一个按钮。按动按钮后，一层石墙后面的通向有水晶的房间的大门被打开，冲进去干掉水晶

就完成了任务。防守：关键是敌人攻破第一个机关后，会从那个唯一的通道进入大厅。大厅里有 Rocket Launcher，不停地向通道发射火箭炮，最好是多发一起发射轰击地面和墙壁 。如果被敌人攻破了这一关，迅速退防到二层。那里有 Flak Cannon。

6. Ocean Floor：目标物体 4 个，队友 3 人。进攻：这一关需要游过一段水道才能到达敌人基地，右侧的通道接近目标 2 和目标 3，通过里面的第一个门，沿路上行可以找到目标 1。左侧的通道接近目标 4，跳上水池后顺台阶下行就可见到目标。防守：重要的是要同时顾及两个水池，你可以让三名队友分别防守两个地点，你自己帮助防守大水池。自己防守目标 4 或者 1，一旦发现目标 2、3 被破坏，立刻调集所有兵力于目标 1 或 4。

7. Overlord：目标物体 1 个，队友 4 人。进攻：开始可以使用狙击枪掩护队友，一旦队友冲进通道，敌人就会退到下一个关口。进入通道以后要聚集你的队友。按住“V”键点击“ORDER”中的“COVER ME”和“ALL”，大概 20 秒左右，4 个队友就会聚集在你的周围，立刻使用攻击命令冲向下一个关口。在这一关口，敌人会重兵把守，不要恋战，冲向上层的通道。你们中的任何一人冲进通道，死后就会立即在通道内部出现。冲进上层的通道后，再次聚集队友，这一次只须 2～3 名队友和你一起攻击。防守：关键地点就是在你进攻时遇到敌人最强抵抗的那个房间，在这间房子的右侧拣到 Flak Cannon。



CHALLENGE：挑战模式

这种模式是在你完成了以上所有的各种模式的每一关之后才能够出现。其实这种模式就是死亡模式

的高难度篇。里面的敌人 AI 非常的高，要杀死 15 个敌人，的确是难度很大的事。

1. Phobos：敌人有 5 个。此关的主战场是有 Rocket Launcher 的地点，可以充分利用 RIPPER 的反弹能力在门外进行攻击。GES BIO RIGLE 可以用来对敌人进行滞后攻击。

2. Morpheus：敌人有 5 个。在三栋大厦的顶部展开厮杀。三个平台上分别有 Rocket Launcher、Shock Rifle 和 Minigun。在有 Rocket Launcher 的平台上方的高台上有 Redeemer，在有 Minigun 的高台上有盔甲，在有 Shock Rifle 的高台上有火力加倍。

3. Zeto：敌人有 5 个。这一关有两处有 Flak Cannon，每一个地点都是敌人混战的地方。和他们去抢这两把武器。在底层的另一间房里有 Rocket Launcher，这也是这一关里比较好使的武器。

4. Hyper Blast：最后一关，你要和一个敌人单挑。谁先杀死对方 15 人，谁就是最后的冠军。战斗是在一艘高速飞行的飞船上进行的。在舱尾有隐形装置和血包，飞船的顶部有 Rocket Launcher 和弹药。在底部有 Flak Cannon 和 GES Bio Rifle。真正的关键是前仓的黄金甲。有了它和附近的血，再加上一件好武器，你就可以说是赢了一半了。

此关结束之后，你将会获得此次锦标赛最后的冠军奖杯，你的亡命生涯也就此结束了。

朱象松

轩辕剑三 ——云和山的彼端

游戏类型：角色扮演

语言：中文

游戏厂商：大宇

评价：★★★★★

方杖语：大宇就是大宇，厉害！

云和山的彼端是什么？是仙人的国度，还是撒旦的故乡？何为力量的真谛？善恶如何分辨？如果你不去亲身体验，你永远也不会知道。

轩辕剑三是发生在距现代一千二百多年前的故事。当时，世界分别被几股势力控制影响着，而人类也在立场不同的势力间彼此撕杀，受着命运的种种摆布，弱肉强食之下，善、恶如何才能区分？真正的力量又来自何处？

远在中国古老的传说时代，诸天善神帮助轩辕黄帝锻造出一把神剑——轩辕剑，其使命是维持神州的道统与智慧，有深不可测之力。战国之后，轩辕剑的下落不明。

公元八世纪，从小就身世不明的男主角——塞特是一位在欧洲长大而拥有东方血统的少年，他的身上经常带着一个神秘的中国瓷器。当时的欧洲正直黑暗时代，因宗教统治下的愚民政策和思想，使整个欧洲长期处于恐惧之中，导致战乱不断发生。塞特当时是法兰克王国的一名士兵，由于他头脑灵活而经常想出一些妙计，使法兰克王国打了不少胜仗，因此被国王封为“骑士”。由于当时对欧洲人来说，东方的大唐帝国以及中东的贸易文化昌盛的阿拉伯帝国都是一个神秘而陌生的国度。塞特由于接到领主赋予的任务，前往

遥远的东方。塞特奇妙的冒险旅程就这样开始了……

公元749年的某一天，在威尼斯的一个酒馆中，人们正在谈论着最近法兰克护教骑士团在城里到处搜捕所谓的异教徒，抓走了不少外国的商人。这时，我们主角赛特走进了酒馆，他一副心事重重的样子，他向老板打听关于阿拉伯商人的事情，但阿拉伯人和其他一些外国人都被骑士团的士兵当成异教徒逮捕了。这时两名骑士团的人走进酒馆，与老板几句话不和就要动武，这时这两个士兵发现赛特也是法兰克骑士，为了不扰乱他们的计划，赛特只好把那两个士兵打昏了。当向酒馆老板打听到那些阿拉伯人被关在教堂里，他走出酒馆来到大街上向西北方向过桥而去。那里就是著名的威尼斯大教堂，可是守门的骑士团士兵不让赛特进入，只能另想办法。在大教堂前的河边，和一个小男孩聊天，他告诉赛特从墓地有一条秘密通道可以进入教堂。在井里找到铜戒指后，回到城里沿酒馆东边的马路到达墓地，这里有两道数学题，如果答对能得到一些物品。在墓地西边找到一个无字的墓碑，按动机关后出现了进入秘密通道的入口。在通道里有各种的怪物，在地洞里一路冲杀过去，在尽头处取得封印之剑并且记录，在通道出口有一个长得象麒麟似的怪物，拿起封印之剑一鼓作气干掉它。从秘密通道出来后，过桥后就来到大教堂的后面，在园子里遇到了约瑟修士，他告诉赛特那些阿拉伯人关在教堂的地牢里，想开启地牢必须开动教堂东西两座塔顶的机关，并为赛特补充了体力。

赛特从旁门进入教堂，在东西两个塔的塔顶分别扳动两个开关，再到教堂的大厅，会发现在神坛下面的一道暗门打开了，里面就是地牢，轻松干掉两个卫兵后，救出里面关押的犯人，并得知阿拉伯人刚被骑士团的人带走，要在威尼斯广场上以火刑处死他们。放走这些人后，发现在牢房角落里还有一个昏迷的巫师，这个巫师竟然知道赛特的名字，在牢房门口取水给他后，他坚持要到教堂的祭坛去。那个巫师来到祭坛上后，用自己的血画了一个六芒星，并

念起咒语，一阵闪光之后，冒出一个长着妖怪翅膀的女孩，她就是撒旦派来跟随赛特的使者——妮可。

时间紧急，必须马上去救阿拉伯人。赶到广场上，先把广场上的大钟敲 20 下，就可以得到一个攻击力加 20 给妮可用的弓箭。广场上，骑士团的人已经把阿拉伯人绑在柱子上，准备开始火刑，赶紧冲出去救人，这时发现骑士团的头领竟然是另一个骑士队长麦尔斯，没办法只能先打倒他。在击败麦尔斯后，忽然赛特以前的暗恋对象莉莲跑过来挡在两人中间，只好把她劫持当人质，带领阿拉伯人逃出威尼斯城。

赛特要阿拉伯人帮他到东方去，根据海盗莫雷的指引，到威尼斯城东南海岸边的一个海洞中找到船，但水手没有航海图就没法出航，骑士团把搜缴的东西都放在威尼斯城西边的一个修道院里，赛特先到修道院取得航海图，其他人去准备航海用品。刚走出船舱，妮可忽然钻出来，告诉赛特在他身上的大瓷壶里发现一个很大很漂亮的世界，于是就把赛特的灵魂带进瓷壶里。瓷壶里，在一个石碑上发现了壶中仙的留言，得知这个瓷壶就是炼妖壶，使用战斗指令中的灵契可以与其他妖怪定契约，让妖怪保护你。

从闪光处返回原来的世界，赶紧前往修道院。修道院里笼罩在一层诡异的气氛中，从大厅旁一扇开着的门进入地下室。地下室象一个迷宫，有很多岔路，在里面牢房救出很多犯人，一直到尽头处的地下洞天，找到一个修道士，他会分身术，必须攻击他的真身才能对他有伤害，击败他后得到了航海图和一个能召唤妖怪的六芒星阵，从封印之光旁的小门走出修道院。可是在大门口，麦尔斯率领骑士团的人马将赛特包围了，这时妮可施法召唤出了撒旦的手下大将姆斯比尔，可是几句话不和，那个姆斯比尔大发雷霆，把周围包括塞特的所有人都打倒了。赛特醒来后，可以先到威尼斯城洁西卡家，用钥匙打开密道，在里面能找到很多宝贝。之后回到海洞，但有两个人到西边海盗的秘密山洞中去了，一直没回来，只能先去找

他们。

赶到西边的山洞中，里面一片漆黑，在洞的深处找到被绑住的那两个阿拉伯人，放走他们后忽然冲过来一个弑肉妖，花了不少力气才干掉它，回到海洞，与其他人汇合，一起出发。

威尼斯部分隐藏任务：

1. 在广场北边的墓地会遇到一个扫墓的妇人，她向赛特问关于财产分配的问题，虽然不太难，但也要动一番脑筋，分别回答4、2、1。

2. 在墓地的一个十字架上看到一个数学家留下的关于他的年龄的问题，自己动笔算算就能得到结果，答案是84。回答正确后，可以在教堂祭坛两旁的油画处得到一些物品。

3. 从广场向西到住宅区，过桥后遇到一个叫陶德的老人，他要赛特帮忙去派恩那里买珍珠送给女儿。在广场南边不远处找到派恩，他告诉赛特他的家就在右边的小巷里，去找他的妻子就可以买到珍珠，沿着小巷一直走到河边，在派恩家里与他妻子讨价还价后买到珍珠。

4. 在住宅区西边路口旁的路牌下聚着三只小狗，听他们的谈话，妮可会出来翻译，得知小狗们在墓地藏了一些东西，到广场北边墓地旁的石头后面就找到它们藏的东西。



5. 在广场西边找到尤金，他会托赛特向蒙妮卡询问花的含义，在住宅区桥旁找到蒙妮卡。

6. 在住宅区南边的房子里找到叫贾西的老人，他有个侄子叫亨利，外出经商，他非常担心他。出了威尼斯，向北到法兰克关卡找到亨利，

在和他交谈后回去找贾西，他会给赛特一些酬劳。

7. 在广场西南边的岔路遇到一个珠宝商布尔诺，他正为无法收全要上交的红宝石戒指而烦恼，在广场东北的一个隐蔽的小巷尽头找到阿拉伯商人西鲁士，向他可以买到红宝石。

8. 在威尼斯城西边的修道院，进门向左，有一个箱子，按动上面的按钮，能听到一个旋律，地上的方砖分别是由音阶1到高音1，重复箱子发出的旋律就能打开箱子，第一个箱子是音阶5334221234555，打开第二个箱子的是11556654433221。

船刚离开威尼斯不远，忽然后面有两艘军舰追了过来，敌人用铁钩把船连在一起，可是他们自己却互相打了起来。在左边的军舰上找到威尼斯海军的一个护民官，原来他们也对骑士团在威尼斯乱抓异教徒非常不满，当骑士团的人追赶赛特的时候想乘机把他们消灭在海上，于是赛特同意帮助威尼斯军队对付骑士团的人。沿着几艘船的甲板绕到最左边的船上，忽然看见那个在威尼斯广场旁遇到的很邪气的修道士康那里士，为了不与威尼斯军队打海战，他施出魔法，从海中升起了一座小岛，把所有船都顶了起来，这时骑士团的人都撤到了岛上的一座城堡里。在城堡的一层大厅有魔界商店，可以补充装备并在旅馆里休息。从大厅左边的门进去，从不远的一扇门出去是城堡的了望台，从另一个门进去到了城堡的二层，里面的通道都象迷宫一样，七拐八拐之后来到城堡的四层，这里有一个机关，地上只有一些石柱，之间用木桥连接，按动石柱上的按钮，可以转动那些木桥，然后再扳动右边的开关，就打通了前进的道路(这里通过按动不同的开关，能找到左右两边的几个箱子)。进入前面一个房间，发现莉莲被绑在一个巨大的六芒星中间的十字架上，周围到处是骑士团士兵的死尸，原来那个康那里士利用士兵的血造出了魔法阵，而麦尔斯正与那个康那里士交手，但麦尔斯明显不是对手，败下阵来，赛特等人只好冲了上去，一番激战将康那里士赶走，但莉莲还是死在了麦尔斯的怀里。

回去找到护民官，让他带领士兵返回威尼斯，赛特要利用这个移动岛前往阿拉伯，让那些阿拉伯人先到城堡里，然后在岛的周围巡视一下，在岛的右上方有一个洞穴，在洞穴最深处的箱子里可以找到阿高司。如果你身上有牛头鱼和妖猫这两种怪物（洞里就可以找到，用灵契收服这两个怪物），就可以救它出来，作为你的护驾或在战场上使用。回到城堡里，从魔界商店右边的门出去就是城堡的花园，在里面遇到麦尔斯，他已经将莉莲埋葬了。妮可发现在花园中有几尊奇怪的石像，而且他们居然还会说话。原来这些石像是这座岛的守护精灵，曾经是妮可的手下，他们有使这座岛移动的能力，但如果要他们接受赛特的命令，必须先得接受他们的两个考验。第一个考验是到城堡二楼的大厅取一个宝贝，拿到钥匙后，打开瞭望台中间的门，里面又是一些迷宫，打开一个箱子会冒出一个高地骷髅怪，在击败它后，赛特得到了石像需要的宝物冥海神石。第二个考验是利用刚得到的冥海神石激发赛特的超能力，让他回到过去拯救自己，这次的敌人是在修道院出现的火神姆斯比尔，对付他用妮可的冰系魔法较有效。

在通过了这两个考验后，石像们终于肯移动岛屿了，赛特也开始向阿拉伯人学习语言。在航行了几个月后，海面上忽然出现了一个不明物体，并迅速向赛特他们的岛移动过来，石像们要求赛特去调查一下。赛特来到城堡二楼的了望台，不过距离太远无法看见，他只好回到大厅向哈伦借了一个水晶镜。回到了望台再看，发现那个移动的物体是一座巨大的冰山，可是很快冰山就撞上了移动岛，赛特回到城堡花园里向那些石像说明了情况，得知这个冰山原来是蓝人的老巢，他们的首领是蓝魔神。在这时一个阿拉伯人跑了过来，可还没开口就被后面追上来的一个蓝人冻住了，消灭这个蓝人后石像告诉赛特要解除冰封必须找到那个蓝魔怪。回到城堡大厅，发现这里的阿拉伯人也都被冰封住了，先收拾大厅的蓝人，忽然听到远处号角的声音，再到了望台上，发现远处驶来一个舰队，一个

女船长带领一队人向冰山冲去，于是赛特也随后跟了上去。

登上冰山后沿着台阶上山，在半山腰遇到一个阿拉伯军人，他告诉赛特其他人都被关在了洞里，但洞口却被冰封住了。沿着台阶继续向上走进入另一个山洞，在山洞里发现有一个石像，再向前走，通道却被封住了，只得返回，这时忽然发现那个石像移动了位置，原来他就是移动岛上的主精灵，把他带回城堡的花园里，四个石像集中力量发动移动岛上的火山，用一个大火球把冰山炸开了一个大洞，赛特赶紧到冰山上找冰魔神。在冰山半山腰的那个洞口已经被震开了，进洞后发现到处都是阿拉伯军人的死尸，刚才遇到的那个士兵告诉赛特，他们的船长还在里面，于是赛特又去救那个船长。一路上都是死尸和被冻住的人，在山洞的深处找到了那个女船长，这时冰魔神忽然出现，打败他之后，他很痛快的解除了移动岛上那些人的冰封。那个女船长醒过来后，以为赛特也是妖怪一伙，妮可很生气劈了她一道闪电，却被赛特骂了一顿。在移动岛上，石像误解了妮可的意思，再次发动了攻击，冰山岛已经摇摇欲坠，赛特必须在五分之内撤离冰山岛，这里不能使用诸方神石，离开冰山回到城堡花园，这个女船长叫薇达，她正要向妮可道歉，这时冰魔神再次出现，并附在薇达身上，对付冰魔神一定要用火系的魔法，击败了被附身的薇达和冰魔神的本体后，冰魔神正要逃走却被石像冻在了水里。由于池塘的水被冻住，移动岛也不能动了，众人只能乘阿拉伯军队的战船前往阿拉伯。

数天后，舰队已经到达了阿拉伯，在贝鲁特登陆后，那些阿拉伯商人各自回家了，薇达要带赛特去找这里的一名大学者，同时她率领的黑衣军队为了不引起注意也分散前往阿拉伯的首都大马士革。出了贝鲁特向东南不远就是大马士革，这时城里的局势很紧张，在占卜屋处得知肯迪大师住在城外。出城后向南穿过叙利亚森林，在沙漠中找到肯迪大师的家。薇达和赛特拜见肯迪时却发现是大师的孙子小肯迪假扮大师的模样，原来肯迪大师在一个月前去世

了，为了防止有人抢夺大师收藏的一个记载着恶魔封印地点的秘密地图，小肯迪就装扮成大师的样子。赛特决定留下来学习，这时一个黑衣军人向薇达报告，黑衣大食的首领决定向白衣大食宣战，薇达忙着赶回去开会了，于是赛特留下来学习了。

赛特每天几乎钻在书堆里一直看书。有一天，小肯迪到城里办事，赛特正在看书，忽然外面吵吵闹闹的，出门一看，原来是大马士革白衣大食的执政官麦尔丹带着士兵围在门口，他们已经知道肯迪大师已经去世了，要来抢地图，正要与他们动手，那个老管家劝阻住了赛特，只好眼看着他们把地图抢走了。小肯迪回来后，为了防止麦尔丹利用那个恶魔的力量来对付薇达，二人决定一起去阻止他们找到恶魔。乘骆驼向东不远就是魔鬼的封印之地塔德莫尔的沙漠废墟。在废墟门口有两个卫兵，赛特用计谋让他们两个自相残杀，之后进入地下墓穴，在里面遇到了找不到机关的麦尔丹他们，麦尔丹让肯迪找到机关，肯迪为了看看恶魔的模样假意服从。按动旁边墙上一块浅颜色的砖块，一道石门打开了。里面紧接着是另一个机关，在墙上分别画了黄道的12个星座，从右至左分别是从：双鱼座（水）、白羊座（火）、金牛座（地）、双子座（风）、巨蟹座（水）、狮子座（火）、处女座（地）、天秤座（风）、天蝎座（水）、射手座（火）、魔羯座（地）、水瓶座（风），每同时按动相同属性的三个星座上面的按钮就可以打开隔壁相应的一扇门，一共四扇门，每个门里有一个浅色石块，四个石块都按下后，中间的天门就打开了，进门后再经过一些走廊来到一个墓室外面，小肯迪阅读了肯迪大师刻在石碑上的留言，打开了墓室的大门，在墓室遇到了传说中的“恶魔”，这个所谓的恶魔卡玛原来只是一个善良的精灵，五年前年正是因为麦尔丹的滥杀无辜才使得她在一怒之下杀死了那些作恶的士兵，而肯迪大师只是劝她留在地下墓穴，并为了吓跑那些好奇的人，才编造说封住了恶魔。

离开地下墓穴，在外面的废墟又遇到了撒旦的手下鬼猴王，他

要赛特帮助撒旦，被拒绝后大怒，向赛特发起了进攻。由于鬼猴王是一个石像，有较高的防御力，应该尽量使用魔法攻击。打败鬼猴王后，那个精灵卡玛决定跟随赛特一起旅行。众人离开了塔德莫尔废墟，忽然发现远方沙漠里一片血红，走进一看，原来是黑衣军和白衣军在沙漠里一场血战，尸横遍野，而妮可也感觉到了一股浓烈的魔界气息。在前面不远遇到了被吓傻了的莫雷，他告诉赛特，黑衣大食和白衣大食之间已经发起了战争，他们正在追击一伙敌人，在这里就遇到了一个骷髅怪物，杀了不少士兵，一个英雄出现打败了怪物，那个英雄和薇达带领一些士兵就从魔法阵追了过去，赛特要前去营救薇达，几个人从魔法阵到达了一个到处是骷髅的地方，好象是地狱的某个地方。进入旁边的山洞，周围到处是血红色，在洞的深处又遇到了那个康那里士，他用陷阱把赛特关在了牢房里，赛特一着急又触动了他的超能力，回到了过去，遇到了躺在船舱里的莉莲。莉莲要赛特与麦尔斯和平相处，这时康那里士出现了，一转眼又回到了牢房里。薇达忽然从外面进来，把众人救了出去，原来她与那个英雄也失散了，沿着曲折的通道前进，在一个大厅里看见麦尔斯躺在一个大六芒星魔法阵上，原来他就是那个英雄。叫醒麦尔斯后，康那里士冒了出来，他的话让人莫名其妙，一番苦战打败康那里士的化身和本体后，他还是逃走了。从地上的魔法阵回到人界，发现来到了大马士革的清真寺，这里又有很多尸体，看来城里的战斗也很激烈。来到皇宫，这里的士兵告诉薇达，皇宫里有个怪物很难对付，在皇宫的走廊遇到一个和尚，大家以为是他杀了这些士兵，向他发起了进攻，但无论怎么攻击都无法伤到那个和尚分毫，几个回合后，忽然从旁边跑过来一个怪物，原来它才是真正的凶手，那个和尚是来自唐国的慧彦师傅。将这个怪物打碎后才发现竟然是由青铜和木头做的机关怪。再往里走来到皇宫大厅里，又遇到一个唐人黄雷，他发动一个大机关兽向众人进攻，大家合力摧毁了机关兽后，那个黄雷逃到了皇宫后面的密道里，赛特等人追进密

道，在尽头围住里黄雷，但在麦尔斯的阻拦下却让他跑了，同时麦尔斯也流露出了要征服世界的野心，并要赛特帮忙，赛特当然拒绝了他。找到慧彦师傅和小肯迪后回到肯迪大师的住处，随后赛特向慧彦师傅学习中国武功和语言。一年后，赛特已经发现占星术并不是他要找的东西，决定与慧彦师傅到唐国去寻找战争的必胜方法。临行前又与薇达比了一次武，用刚学到的中国武术很轻松的获胜，最后薇达依依不舍的告别了赛特。

大马士革部分隐藏任务：

1. 珍珠分配问题：

在大马士革的珠宝商的家里，有三名女人正为如何分配珍珠而烦恼，分配方法为：9、6、2，回答正确后会得到熏衣草。

2. 阿里的宝箱：

在大马士革阿里的家里，会看到地上有一大堆宝箱，与阿里交谈后，他请赛特帮他看房子。如果企图从那些箱子里拿东西或过早离开，都会被阿里发现。只有在房间里静侯至阿里回来，这样他就会让赛特从几个箱子里随便挑一个作为奖励。

3. 中国剑：

在大马士革的商人安萨里拉齐会以1500元卖给赛特一把中国剑（必须有耐性跟他多聊几次）。之后在巴格达他会以3000元向你买回；如果不卖的话，在长安会有人把它开封为鱼肠剑。

4. 辜露与祖旺

在大马士革清真寺前的走廊上会见到公主辜露，她是因为国家被灭而被抓到这里的，马上就要被带到奴隶市场拍卖。在与辜露交谈后，就会有士兵把她带走。要救她有两种办法：一是直接去奴隶市场，列拉会把辜露买走，然后去列拉家（清真寺左下方），列拉会要你用封印之剑来换辜露的自由。第二种方法是在辜露被带走后，先出大马士革，去南边的叙利亚森林。在森林里可以找到辜露的未婚夫祖旺，不过他现在病了，在给他一个回复剂后，他会给赛

特魔晶矿 A，然后离去。再去奴隶市场，祖旺会救下辜露，还会再送一双神驼鞋，也可以省下一把封印之剑。

赛特与慧彦骑骆驼沿着丝绸之路向东穿过沙漠，不久就来到了巴格达。慧彦师傅发现城里有很多士兵，一打听原来唐国的军队用计谋将石国消灭了，石国王子逃了出来，准备与其他阿拉伯国家一起对唐国进行报复，二人决定去见石国王子。可是石国王子正在招待贵宾，必须等一会儿，在这段时间里可以先到军队的帐篷里转转，在兵器库里，遇到一个看守仓库的士兵，由于他丢了一把弯刀正急的团团转，他求赛特帮他找一把弯刀，并给了 200 元钱，可以去武器店买一把，也可以在城门口骆驼旁的草丛里找到。等那个王子开宴会接待贵宾之后，赛特前往王子的营帐，可守卫要赛特取得黑暗修罗帖才可以让他们直接见王子。没办法先出城，在东北不远处就是收藏着黑暗修罗帖的山洞，在洞的深处找到一个发着光的箱子，先消灭守护箱子的怪物，取得修罗帖。回到巴格达城求见王子，王子先派了四个士兵试探二人的本事，当然很轻松。原来那个贵宾就是麦尔斯，他要帮助石国王子对付唐国。慧彦向王子问明了情况，原来是唐国的安西节度使高仙芝和他的参谋黄雷用计谋抓住了石国的国王并砍了头，同时将石国屠城，王子躲在水井里逃脱了一劫。慧彦苦心劝阻，希望化解石国王子的复仇之心，当石国王子正有心放弃之时，麦尔斯从中挑拨，使得石国王子报仇之心更坚定。慧彦见石国王子不听劝告，为免起更大的战斗，便决定亲自去找唐军的主将高仙芝，希望能够劝说唐军退兵。麦尔斯怕慧彦给唐军泄露他们的行动，于是就叫石国王子把两人拿下。慧彦见事态紧急，便叫赛特一人留下对付他们，自己先赶去劝说唐军。赛特自是信心百倍的参战，谁知麦尔斯不知从哪学来了一招黑暗魔法，一下子便把赛特打翻在地。

赛特醒来的时候，发现自己身处沙漠绿洲里，而慧彦就在旁边，石国王子也在，原来慧彦走后不久，见赛特久未追上来，怕其

遭不测，便折返回去，发现赛特被打晕在地，于是偷偷摸进帐篷，劫持了石国王子，把赛特救了回来。但如此一来，石国王子对两人的误会就更深了。这时跑来两名阿拉伯商人，从他们口中得知，前面出现了石国的幻象。慧彦猜测这可能是沙漠里的海市蜃楼，石国王子却着急的跑了过去，赛特两人也跟了进去。进入幻象石国后，这里的人都非常象真的，一直往前走，在前面发现一名唐朝士兵，原来这名唐军是安西节度使高仙芝的手下段秀宝。段秀宝告知慧彦大师说，这里的景象与前段时间他们消灭的石国一模一样，慧彦想起之前石国王子所说，唐军来袭时他躲在水井里才得以逃过大劫难。于是众人便跳入水井中寻找石国王子的下落，原来井下有四通八达的通道，并且有很多宝箱，其中一个漂在水面的箱子里面有魔晶矿 C。在水井通道的尽头发现了石国王子，可能是他又看到了当日唐军屠杀自己国民的惨状，所以失魂落魄、痛哭不已。段秀宝一听说是那个亡国的王子，便想抓回去处死，慧彦又苦心劝阻，并责备唐军不应该使诈，段秀宝想了想，也觉的当时那一仗打得实在窝囊，心里总感到不好受，于是便听从慧彦的劝告，答应和他们一起去劝说高仙芝。这时候，墙壁突然被撞破，黄雷闯了进来，大声指责段秀宝私通敌人，卡玛发现此人并不是黄雷，而是专门在沙漠制造幻象的“蜃楼王”。蜃楼王大怒，便与众人打了起来。众人合力很快就打败了蜃楼王，蜃楼王离开时说刚才为了布这个石国幻象而耗费了太多的法力，所以才会输给了众人，并警告众人小心他下次更厉害的幻象。

蜃楼王离开后，石国也同时消失了。众人在段秀宝的带领下，向中国西域出发。一行人到达恒罗斯峡谷，发现唐军已经在此布下埋伏。原来这是由黄雷率领的先头部队，急行军至此布阵，想在这峡谷把来敌歼灭，而唐朝大军正紧跟在后面。另一方面，由于黑衣大食不满上次唐国人黄雷的干涉，便借帮助石国王子为名出兵唐国西域。段秀宝先进军营通报，说黄雷大人想请慧彦入内详谈。此时

麦尔斯忽然出现了，后面还跟了一个老打不死的康那里士。石国王子自是欣喜万分，叫麦尔斯赶快救他，麦尔斯摆出一副皇者的架势，更说自己就是撒旦，现在那“伟大的灵魂”终于觉醒了，而赛特正是几万年前和他一起并肩作战、对抗天庭的好搭档。赛特当然不信，麦尔斯便把妮可召唤出来，向赛特证实了自己的身份，更说唐朝军队在此埋伏正是他透露了大食军队行踪的缘故。麦尔斯离开之前，说自己好怀念过去和赛特一起作战的日子，会等待赛特灵魂觉醒的那一天，然后他们又可以并肩作战，一起反抗天庭，征服天、人、魔三界。麦尔斯和康那里士走后，赛特不放心慧彦一人去见黄雷，便与其同行。慧彦苦心述说黄雷等人灭石国手法的不对，那黄雷自是不听，使出自己新发明的机关兽对付众人。众人合力打倒机关兽之后，黄雷大怒，下令格杀赛特等人，慧彦不忍心杀害同胞，只好叫赛特等人后撤。在往回逃的路上，碰见了杀过来的大食军队，此时黄雷的部队也追了上来，终于两军交战。慧彦只好带领众人往山上逃去。众人上山后，慧彦想以自己一人之力去分开两军，并吩咐赛特保护好石国王子，把他带到安全的地方之后就冲了下去。因为两军的士兵不是很多，赛特也放心慧彦能够应付得来，于是就带着石国王子往山顶上逃，途中有些路是要撬下石快才能开通的，上到山顶不久，慧彦大师也飞身跃了上来，原来两军的士兵越来越多，高仙芝的主力部队也跟了上来，黑衣大食的军队也源源不断地冲杀过来，大战已开，慧彦再也不能凭一人之力阻止两军。战局本来是有利于唐朝军队的，可是西域各小国不满唐朝灭石国的作法，于是纷纷进攻高仙芝的后援部队，形势一下大变。唐国兵败如山倒，高仙芝看情况不对，便下令撤退，大食军团也想借此机会一举进攻大唐。慧彦大师不忍心看到大唐人民饱受战乱之苦，也为了阻止更大的杀戮，便决定下山施展生平绝学、大开杀戒，让大食军队知道大唐人的厉害，不敢轻易前进一步！赛特自知慧彦大师此去必定凶多吉少，但大师心意已定。慧彦离开之前再次提醒赛特别

忘了继续到东方寻求“王道精神”，说完便冲下了山。

大食军队很快控制了大局。此时，突然跑上来一群大食士兵，而他们的首领进竟然是薇达。薇达为了救赛特，只好叫赛特扮作俘虏，随她下山。下得山来，恩师已经惨死，赛特自是悲伤不已，回想一年多来和恩师的一朝一夕，如今已成隔世人，不由痛哭。安排好一切后事，赛特正要起程前往大唐，薇达突然想用武力把赛特留在自己身边，妮可等人正在争执中，赛特突然感到头痛得要炸开似的，然后便晕了过去。

醒来的时候，赛特发现已经是五年之后了，自己便成了阿拉伯帝国里权力仅次于哈里法的巴格达长官——埃米尔，薇达也成了自己的妻子并且两人相亲相爱五年，赛特不记得所发生的一切，薇达说这是赛特的间歇性失忆症又发作的缘故，并催促赛特赶快去会见法兰克国王，赛特坚持要穿上五年前的衣服才肯出去，薇达只好顺从他。在走廊里，碰到了移动岛上的四尊石像，原来是五年前赛特把他们从移动岛搬到这里来，做为结婚礼物送给了薇达。在客厅里，当法兰克国王进来的时候，赛特发现法兰克国王竟然是已经变成撒旦的麦尔斯，麦尔斯更表示这五年来赛特一直与他并肩作战、东征西讨，已经把欧洲统一了，而现在来访正是为了一起出兵大唐、统一世界之事。无可奈何赛特只好领军出征，途经恩师惨死之地怛罗斯时，竟然发现恩师慧彦还矗立在那里，阿拉伯士兵一见五年前就让他们闻风丧胆的“唐国战神”，就纷纷逃去，阿拉伯军队里都传言这是阿拉真神让战神下界来惩罚他们，于是阵脚大乱，纷纷逃散。赛特见到恩师，在听了恩师的一番劝说之后，十分懊悔这五年来自己的所做所为，最后决定实践自己的诺言，继续前往大唐寻求“王道精神”，麦尔斯和薇达众人只好看着赛特离去。

离开恒罗斯之后，慧彦大师叫赛特先到天山找一位仙人，在去天山的途中，黄雷、康那里士、妮可、薇达四人先后出来阻止，但赛特心意已决，谁都阻拦不了他的大唐之行。在天山的山洞可得到

暗杀宝录、魔晶矿 D、机关图等物品。最后终于到达了天山，见到了慧彦所说的仙人，原来就是鼎鼎有名的轩辕剑仙。轩辕剑仙一见赛特，掐指一算，知道赛特又有另外一个大麻烦。众人出门一看，原来是麦尔斯追了上来，更要与赛特决战，最终落得两败俱伤。轩辕剑仙忽然施法使众人回到了沙漠，而麦尔斯也变成了蜃楼王。原来一切都是蜃楼王搞的鬼，这五年来的经历都是蜃楼王的幻象，赛特等人被蜃楼王困在了虚幻世界五年，慧彦大师的魂魄不忍心看到赛特继续堕落下去，只好求助于轩辕剑仙。众人在听了轩辕剑仙的解释后，终于明白了事情的来由。最后蜃楼王也被轩辕剑仙收入了炼妖壶。之后，轩辕剑仙要带赛特去见一个重要的人，再次施法使众人回到了天山，赛特跟着轩辕剑仙到了剑室，发现慧彦还在那里，赛特又想起当日恩师的惨死，不禁悲从中来。但慧彦告诉赛特，他将使用他的前世之一“李靖”来继续协助赛特此次大唐之行，并希望能够拯救大唐灭亡的命运。赛特告别了薇达，与妮可、卡玛等人又踏上了前往大唐之路……

赛特一行人长途跋涉，终于来到了大唐的首都长安。李靖让赛特先去找慧彦生前的好友，当朝大学士白连仪。白连仪住在城东，来到白连仪的府上，见到了白大人。赛特把自己的来由大概地说了一下，白连仪听说好友慧彦惨死，自是吁嘘不已。白连仪听说赛特到大唐来是求学来的，当然很乐意地让赛特住了下来。一连几日，赛特专心学习大唐文化，白连仪不住地称赞赛特如此好学，赛特突然想起要把慧彦的舍利子送回少林，原来这几日专心向学，差点忘了慧彦大师交代的事。在白连仪的提示下，赛特从长安出发，向东南方不远就到了少林寺，但只在大门口遇见了悟缘一人，原来其他武僧都下山追查邪教的事了。赛特说明来意之后，悟缘便告诉赛特身为慧彦的徒弟就是少林寺弟子，少林弟子要上少林必须先走木人巷。按动旁边石塔上的机关，后面就是木人巷的入口，在木人巷里要对付很多的机关木人，不过同时也有很多宝物，在深处有一个三

叉路口，走不同的路线有不同的宝物（走右边比较容易，而且宝物也不少），出得木人巷，悟缘知道了赛特的厉害之后，也变的比较老实起来。把舍利子交给悟缘之后，悟缘便要下山到洛阳寻找邪教的踪迹，赛特也想跟去，以便路上有个照应。

两人赶到洛阳，悟缘告诉赛特，最近他正在跟踪一个外号叫黑血狗黄八的邪教教徒，而此人时常出入洛阳的怡春院，赛特进入怡春院调查，从老板娘那里了解到黄八已经去了长安的西市，于是赛特只好返回长安。刚进西市就看见在酒馆门口发生了命案，凶手黄八已经逃往旧长安废墟，于是两人便前往旧长安废墟。

二人刚进入废墟，突然有一神秘女子闯了进来，然后在前面路口又消失了。两人很容易就在迷宫里找到了黄八，而刚才那位神秘女子也遇到了麻烦。打倒黄八后，赛特放心不下刚才那位女子，便决定继续在迷宫寻找她。再向废墟里面寻找，终于见到了那位女子，可是那位女子却误把赛特当作了黑坛教徒，所以又吓跑了，赛特只好继续寻找。在离入口不远的一处奇怪的石壁前发现了那位女子（回到两根灰色石柱处后往上走便可找到），原来这位神秘女子是长安王大善人的女儿王思月，一个外国传教士骗走了她爹娘很多钱，她是跟踪那位可疑的传教士来到这里的。根据悟缘的提示，在迷宫里找到硝石、硫磺、炭粉、竹筒，然后拿到长安西市杂货铺给老古做成炸药。回来把山壁炸开，进去才发现原来里面别有洞天，而此时王思月也跟了进来。赛特等人进入前面的山洞，竟然看见了康那里士，原来康那里士就是王思月所说的那位外国传教士。康那里士用人骨建造了一个象片佛教天界的曼陀罗阵，康那里士更说这个反曼陀罗阵也是赛特发明的。此时悟缘经受不了恐惧，被恐惧之王康那里士控制，变成了一个妖怪向众人进攻，而康那里士却乘机溜走了。打败怪物后，悟缘变的痴痴呆呆的，王思月便建议先到她家避一避再想办法。

几个人来到王思月家，碰上了慧荣师父，慧荣师父施法解了悟

缘的惊吓症。当晚，悟缘便把事情的经过一五一十的告诉了慧荣师父，慧荣听到同门师兄慧彦惨死之后，悲伤不已，不由责骂起当今朝廷奸臣，众人又讨论起国家大事来……王思月坐不住，便邀赛特出去透透气。院子里，王思月利用唐朝的诗词向赛特表白了自己的爱慕之心，因为赛特的中文学得并不精通，所以并不是十分明了王思月的心事，但也隐隐约约猜到些许……此时，黄雷突然出现，更带来了另一个更厉害的机关兽。众人合力打败机关兽之后，黄雷不服气，引爆了他的新发明——炸药，把王家的房子炸塌了，王大善人惨死，王思月由于跑出观战而逃过此劫。王家被炸毁，王思月已无处安身，赛特便带她到白莲仪家暂住。白莲仪听说王家惨遭黄雷迫害之后，十分同情，便叫仆人把王姑娘安顿好，答应明天到宫里查一查。

第二天两人到朱雀门前一问，原来皇帝正在骊山为安禄山开欢送会。来到骊山，白连仪进去探听消息，叫赛特先四处逛逛。从左边的小路进去，赛特发现了一个妖人正在高台上作法，原来此人正是黑坛教主两丹子，他正在布阵作法诅咒当今皇上。两丹子发现赛特身上有炼妖壶之后便想抢夺，于是双方便打斗起来。打败两丹子后，才发现两丹子使用了纸人替身术，而其真身早已逃脱。李靖从两丹子的符咒上发现他竟然借用了撒旦的力量。原来撒旦已经把大唐的一些魔怪势力联合在一起，而黑坛教当然也是其中之一。打败两丹子后，从上方的小路便可进入皇帝的酒会。皇帝听说赛特也是来求学之人后，十分客气，并赐座同饮。宴会上赛特认识了一个倭国（日本）来的求学者林明。两人谈吐间甚是投机，原来林明也是来寻求王道精神的。宴会完后，两人商议起安禄山之事，赛特才知道黄雷就躲在安家。

第二天，林明来找赛特，一番对话之后两人决定去找安禄山。来到东平郡王府，两人见守卫森严，于是便另作打算。分手之后，悟缘急急忙忙跑来告诉赛特，王姑娘被闯进来的一批黑衣人抢走

了，原来是黑坛教主两丹子搞的鬼，想用挟持王姑娘来换取炼妖壶。在黑坛教门前，碰到专与黑坛教作对的大侠张客，原来张客也是来找两丹子的，于是众人便一起进去救人。在一楼寻得圆珠，二楼寻得天扇、太极图（左边墙角隐蔽处）后便可以打开通往三楼的开关；四楼必须要得到两张控尸符，然后把那两个木人移动到地板上的两个按纽上，才能开门，取得控尸符的方法是在中央的签筒里抽签，然后到上方的解签架上解签，多试几次就可以拿到了。塔顶上，两丹子不知对王思月施用了什么邪法，使其变得厉害无比，怎么也打不死（先撑一阵子张客便会唤卷毛狮用狮子吼破此邪法）。驱散附在王思月身上的邪灵后，便要与两丹子作战了，一场激战终于打败了两丹子并把他收入了炼妖壶，本来自壶中仙离开之后，炼妖壶是不能收人的，想不到两丹子近邪太久，已经变得半人半妖，所以能被收入壶中。慧荣和张客在知道东平郡王府有安禄山造反的证据后，便决定先行一步前去调查，而赛特则带王思月回白家。回到白家，发现林明已经恭候多时，原来林明已经查出东平郡王府夜里守卫松懈，于是两人便约定夜间行动。

在东平郡王府门口会合了林明，进入王府只见遍地珠宝，安禄山果然富可敌国。在左边发现了荣义郡主，荣义郡主告诉两人，黄雷在房子四处布下了不少机关，要多加小心。众人通过墙壁上的画和盔甲机关，上到三楼，发现慧荣和张客已经变成了石像，原来他们的行踪早已暴露，而这似乎又是一个圈套。果然，赛特在耗费所有的体力、灵力救醒他们后，康那里士出现了。在打败他后按照慧荣的提示，在安禄山家里找出了军令书（王府四楼，即四个机关的右边）和起兵计划书（南厢房，其他房间还有不少的物品），众人终于发现了黄雷的住所。黄雷正在专心研究一个非常深奥的科学问题（相对论?），对众人的到来没有什么反应。赛特在黄雷的房间里发现了一个秘道，众人穿过隧道来到了皇宫（另一边王思月也找到了黄雷的房间，并趁黄雷不注意报了杀父之仇），只见皇帝身边的

红人杨国忠正坐在皇位上大呼小应的过了一把皇帝瘾，皇帝突然回来了，杨国忠慌慌张张下去迎接皇上。赛特等人一见皇上，便走出来，把安禄山谋反之事一五一十的告诉了皇上，并把证物递了上去，那杨国忠心坏鬼胎，一个劲的从中作梗，并污蔑赛特等人是刺客，慧荣只好以死谏国，赛特见杨国忠逼死了慧彦，正想上前杀之泄愤。此时突然冲出一个家伙，原来正是撒旦麦尔斯。两人一场恶斗，赛特终于毁坏了撒旦的肉身，但面对撒旦的真身，赛特也是不堪一击的……

白云苍驹，岁月悠悠，转眼间五年过去，赛特的灵魂四处漂泊，一日来到江边，见一人长立江头，仙风道骨，缓缓吟唱，忧愁百结。赛特便上前询问，原来正是大唐诗人李白，两人谈吐间，李白便邀请赛特入草房饮酒。李白见和赛特甚是有缘，便送了一把轩辕剑给他。这时赛特却忽然恍恍惚惚的回到天山，见到了轩辕剑仙。原来自赛特与撒旦麦尔斯一战后，其灵魂四处漂泊，五年来轩辕剑仙一直在召唤赛特的灵魂，只有赛特想起轩辕剑才能把他召回天山。轩辕剑仙告诉赛特，撒旦本来是天界的天使，因为不满孪生兄弟米迦勒被封为天使长，顿生嫉妒之心，便召集旧友一起反抗天庭，而赛特正是撒旦最好的拍档，当时赛特还差一点就完成了最厉害的反曼陀罗阵，而赛特穿越时空的能力正是启动了其中一部分功能后获得的。此时撒旦的反曼陀罗阵已经完成，大唐也自安史之乱后，逐渐衰败。为了阻止撒旦的阴谋，天界便特别允许赛特重新塑造肉体前去大唐，而此行更有轩辕剑仙陪同。赛特获知卡玛还在天山，而妮可自五年前赛特死后就一直在寻找其灵魂，王思月也和张客结为夫妻，并组成义军对抗反贼。在天山找到卡玛后，便可以通过右边的传送点直接前往长安白连仪之家。

赛特等人来到白连仪府上，发现白连仪已经逝世，赛特睹物思人，不免黯然，想起白大人一生清苦、全心为国，却落得如此下场。可是撒旦之事未曾完结，于是便速速前往旧长安废墟破坏撒旦

的反曼陀罗阵。来到废墟，发现康那里士很诡异的出来迎接众人，并说了一些奇怪的话后就离去了，轩辕剑仙便叫赛特小心康那里士的诡计。赛特等人进入以前的山洞，正要上前，却发现康那里士跟着一个和赛特一模一样的人，原来是撒旦借赛特的肉身复活了，而同撒旦回来的正是妮可。原来撒旦想利用赛特的肉身获得启动反曼陀罗阵的方法，而只要此阵一启动，撒旦就会获得无穷的力量。赛特当然不会让撒旦得逞，一番苦斗之后，终于又毁坏了撒旦的肉身，但是撒旦已经从赛特的肉身上获得启动之法，于是躲进山洞，准备启动反曼陀罗阵。轩辕剑仙此时现身，告诉赛特，撒旦已经恢复本体，变的更厉害，现在就把轩辕剑开封，让赛特装备在身上，对付撒旦……

特殊物品：

1. 魔晶矿：游戏中共有 4 块魔晶矿，它们分别在以下地方：

魔晶矿 A：在叙利亚森林，给祖旺回复剂后得到；

魔晶矿 B：在大马士革的皇宫内；

魔晶矿 C：在幻影石国水井迷宫里的漂在水面上的箱子里；

魔晶矿 D：在前往天山的山洞内；

收集全后，可去长安的兰律阁或是洛阳的松韵居换武器或防具。

2. 机关图：游戏中共有五张机关图，它们分别在以下地方：

机关图一：在天山的山洞内；

机关图二：长安西市的兰律阁的箱子里；

机关图三：在汉长安废墟；

机关图四：在少林寺的木人巷；

机关图五：在王大善人家击败机关兽后得到；

机关图六：在汉长安废墟。

收集全后，可去长安的兰律阁或是洛阳的松韵居制造出机关兽。此外，换这些东西必须在赛特复活前去，否则你会找不到人的

(莫非都出去躲战祸了?)。

3. 四极皇霸刀:

要先集齐四把太皇刀，然后到洛阳找王老五打造。四把刀分别在以下地方:

蓝牙: 在天山石门的石柱上面;

阎天: 在洛阳城黑坛教总坛内;

绿痕: 在安禄山家中;

红叶: 在赛特复活后的汉长安废墟。

4. 隐藏物品和秘技:

在威尼斯，如果你连续敲击广场钟塔上的钟（好象是20次左右)，就会得到DOMO小组的绝情猫袖箭，这在游戏初期可是个超强的兵器。

下面是游戏中的一些特殊装备:

地炎玉: 抗火60%

水灵珠: 抗水60%

朱雀火羽: 抗火100%

雷神: 抗雷60%

白虎风牙: 抗风80%

暗黑魔樽: 抗暗80%

灵虚扇: 净化所有不正常状态

吸灵壶: 吸收敌方的灵术

萨登荆环: 攻击力加50%

星君眼: 攻击力加50%

武圣手镯: “连击”指令

姜公胆: “连击”指令

朱砂神笔: “练符”指令

朱砂辟魔玉: “隐形”指令

吸血鬼指环: 攻击时可补充生命力

神偷面具："偷窃"指令

乾坤袋："偷窃"指令

鼠槌："鼠槌"指令

夜叉肩带："冥想"指令

金钟罩秘芨："护罩"指令

庖丁菜刀："分解"指令

最强武器为：

轩辕剑：攻击力+590点

万钧神弩：攻击力+200点

四极皇霸刀：攻击力+215点

憾天神枪：攻击力+248点

另外如果将最普通的封印之剑熟练度练到100%，那威力是十分惊人的。

最好恢复道具为：

蟠桃：恢复全体生命100%

仙魄香：恢复全体灵力100%

仙莲子：解除濒死状态，并恢复生命、体力、灵力100%

DOMO工作室：

这是游戏中最大的隐藏任务，你必须在游戏过程中找到所有的所需的隐藏物品，难度很大。DOMO工作室的位置是在长安王善人家废墟旁边的花园里。找到尽头河边的郭炳宏，他要赛特收集所有人的签名板，就能得到阿猫阿狗娃娃。但要得到所有工作人员的签名就必须满足他们所有人的要求。

蔡明宏：山蛇莓。取得地点：路上可拣到，也可以从商店买。

杨进财：俱乐部会员卡。取得地点：在赛特复活前汉长安废墟。

杨渊升：增肥剂。取得地点：悦来客栈一楼的柜子上。

吴欣睿：鲁特琴、坦普拉琴、琵琶。取得地点分别是：鲁特琴

在威尼斯，珍珠派恩家左边房子里的壁画附近；坦普拉琴可在巴格达的杂货店里买到；琵琶在赛特复活后的汉长安废墟得到。

林克敏：改装车。取得地点：在赛特复活后的汉长安废墟

刘馨韩：水果＋味仙许可证。取得地点：

水果在长安西市的悦来客栈2楼；

味仙许可证需要得到五本神津珍谱，然后到洛阳城找换。你要在救出王思月，送她回白家前把这些珍谱取全，然后找面摊潘老板换许可证。若是等赛特复活后再找潘老板，他是不会理你的。五本珍谱可在以下地方寻得：

壹：洛阳城客栈外乞丐身边的大水缸处；

贰：洛阳城客栈2楼的“上卿客栈”招牌下的柜子上；

参：洛阳城面摊附近的坛子里；

肆：洛阳城黑坛教总坛内；

伍：汉长安废墟里，靠右上角的山洞里。

高玉敏：茉莉花、熏衣草。取得地点：茉莉花：在皇宫大门（朱鹊门）的右边；熏衣草：在大马士革解决珠宝商一家的珍珠分配问题后可得到；

王福生：名歌星CD。取得地点：在汉长安废墟。

鲍弘修(小猫左边的屏风后)：无要求，但玩家不能把游戏修改得太过分。

小猫：鱼酥。取得地点：悦来客栈掌柜身后的柜子附近。

朱荣敏：人像图册。取得地点：骊山的后山。

吴东兴：DOMO游戏软体。取得地点：洛阳城黑坛教总坛内。

张孝全：9000元钱。

黄志荣：起初他会说不给，不过你只要不停的和他说话，最后他就会给你了。

罗国成：神秘果。取得地点：在悦来客栈一楼。

郭炳宏：水仙、七仙女、九天玄女、嫦娥、琼霜、上元夫人、蚕女。取得地点：这里的大多数都可在战斗中收到，只要注意些就可以了。只有嫦娥要炼出，或从黑坛教总坛内救出，不过你要记得先去洛阳城药店买破元仙露。九天玄女在赛特复活后的汉长安废墟内可以遇到。

在你收集全全部16块签名板后，就可以向郭炳宏要娃娃了。游戏中共有五种阿猫阿狗娃娃，郭炳宏会随机抽取其中的三种给你，它们分别是：乐乐娃娃（攻击力5000，消耗体力200）、真梦娃娃（全体补血4000，增加30%防御力，消耗体力300）、猫王娃娃（攻击力4000，消耗体力150）、大米娃娃（单人毒系伤害3000点、消耗体力150）、红珊瑚娃娃（全体风属性伤害2000，消耗体力150）。乐乐娃娃和真梦娃娃是非常有用的。

隐藏BOSS：

在得到阿猫阿狗娃娃后撒旦实在是不堪一击，但游戏中还有一个隐藏的BOSS：蚩尤，这家伙可是游戏中最厉害的角色。要见到他，你首先要收集17把封印之剑（在游戏中共可找到18把，最后一把在附身于赛特身上的撒旦手上），然后去天山把剑交给轩辕童子，然后赛特不小心打开了蚩尤的封印。在战胜他后，你可以在战斗中使用轩辕童子（攻击力8000，消耗体力600）。

下面是游戏中的一些特殊装备：

地炎玉：抗火60%

水灵珠：抗水60%

朱雀火羽：抗火100%

雷神：抗雷60%

白虎风牙：抗风80%

暗黑魔樽：抗暗80%

灵虚扇：净化所有不正常状态

吸灵壶：吸收敌方的灵术
萨登荆环Ⅰ：攻击力加 50%
星君眼：攻击力加 50%
武圣手镯："连击"指令
姜公胆："连击"指令
朱砂神笔："练符"指令
朱砂辟魔玉："隐形"指令
吸血鬼指环：攻击时可补充生命力
神偷面具："偷窃"指令
乾坤袋："偷窃"指令
鼠槌："鼠槌"指令
夜叉肩带："冥想"指令
金钟罩秘笈："护罩"指令
庖丁菜刀："分解"指令

王　钊

银色幻想

游戏类型：角色扮演

语言：中文

评价：★★★★★

方杖语：难得的好游戏，谁想出要汉化的的？真伟大 ^-^

序幕

——邪恶的开端

轻轻的，我来到这个银色的幻想世界，轻轻地，我听这里的年史记录者给我讲述一个遥远的故事……

在那个被称作“生命之轮”的地方，邪恶的巫师——白银统治着一切，就像童话中的“蓝胡子”一样，他是一个古怪的人，冷血而且邪恶。然而，这样的人往往也会有一个妻子，一个善良可爱的妻子。一个痛苦的既无法‘改变丈夫的做法，也没有办法改变自己生活的妻子。终于有一天，她决定不惜一切地离开白银、这个邪恶的人。她选择了向纳米西斯寻求帮助——这个她丈夫的强大的敌人，一个善良的好人。他们，相爱了。可是，白银也发现了。于是，在那样的一个时刻，白银用他枯干的手，慢慢的，残忍的掐死了他的妻子。

纳米西斯很伤心，他决定报复，并拯救这个世界。白银，实在是太邪恶了。这时，一个叫卢本的著名画家决定帮助纳米西斯，他开了一个画展，里面都是绘白银生平的油画。白银来了，带着他的儿子和女儿。卢本的每一幅画，都激怒了白银。就在这时，在最后一幅画里，跳出来纳米西斯！准备偷袭白银，然而，纳米西斯还是失败了。邪恶继续在这个世界蔓延着，并且不断地向着和平快乐的

地方扩展……

故事的开端

是的，就是那一天，不详的帆船带来了黑暗骑士——白银的儿子，以及这个世界的统治者——白银的命令：白银将带走所有的年轻女子，因为他又要选王纪了。人们强烈的反对这个无情而又残忍的命令，但是，胳膊总是拗不过大腿，富奇根本不里人们的反对，把所有年轻的妇女及女子都抓起来，带走了。爸爸妈妈扯着他们女儿的手，年轻的夫妇抱在了一起，广场上哭声一片，凄云惨雾。一个叫“公爵”的志士，挺身而出，据理相争，可是，没有人有力量阻止富奇的行动——白银的命令……

那是一个与和平时没有什么差别的早上……

戴维从后山跑来，准备和祖父练剑。他的祖父正在院子里等着戴维，一看见戴维就说：“快点！去屋里面拿出你的宝剑，用你的宝剑来震撼我！”“你当年就是如此急着打败你的祖父的吗?”戴维开玩笑的说。然后，回到屋里。在屋里，戴维看见亲爱的妻子詹尼芙正在屋子里忙碌着，甜甜的笑容挂在她可爱的脸上，轻柔的声音让戴维只想就痴痴的坐在她身边，看着她笑。詹尼芙脸上飞出了两朵红云，“去啦！去楼上你的箱子里拿剑和盾牌啦！快点，别让祖父久等。我也要去河边洗衣服了。”戴维望着妻子涨红的脸，偷了一个香，就赶紧拿了宝剑和盾牌跑出房间，留下一份甜蜜给他的妻子。

戴维在院子里，专心地和祖父练剑。戴维隐隐的感觉到祖父最近对他越来越严格了，好象祖父有什么事似的。正在他们练剑时候，突然有一群士兵，向这边走来。戴维立刻想到他的正在河边洗衣服的妻子。他赶紧向河边跑去，但是，已经晚了！他的妻子已被富奇抓起来了，并用詹尼芙威胁他。戴维立即就想和富奇拼命，但被他的祖父拦阻，因为詹尼芙还在对手手里。詹尼芙被富奇带走了。

戴维和他的祖父立刻跟着士兵，一路追到夭特丹的港口，但是，他们却晚了一步，当他们到港口时富奇已经带着所有的女子，开动帆船离开了。

戴维在港口呆立一会儿，然后，就和一对同样也很悲伤的老夫妇说话，向他们询问到底发生了什么事？他们告诉戴维，他们的唯一的女儿也被富奇带走了。并告诉戴维说："去吧！孩子，去'庇护所'吧，一些村民和志士已经集结在那里了，准备和白银抗争。去吧，孩子，去把你的妻子和我们的孩子都救出来"。

于是，戴维和他的祖父开始向庇护所进发。在港口的小巷里和年史记录者说话，他把戴维的故事记录下来。回到刚才经过的城门——兵营，一路杀过去，通过兵营。一些士兵在戴维和他祖父的猛烈攻击下，根本不堪一击。在这个兵营里有个胖商人（他是主要出售食物的，以后，还要经常用到他）戴维向他买了一些水果和面包。他祖父吃着苹果告诉戴维说："'庇护所'是古老的民族修建地方，传说它的大门可以把一切邪恶打死，所有邪恶的人都无法通过这扇大门。"戴维听着，不禁有些担心，因为他的心里充满了复仇、是不是还可算作心灵纯净呢？还可以通过大门呢？正在戴维犹豫之间，追兵赶来了，戴维和追兵撕杀了起来，而他的祖父在门里面，一直在喊："戴维，快进来！"戴维杀了一会儿，看看敌人越来越来多（这里的追兵杀不光），只好一咬牙、一跺脚、硬着头皮冲了过去……还好，没有一点问题。但是，随之跟来的敌人就惨了——被电的粉身碎骨。

戴维他们继续向前走，戴维看见一个山洞。戴维和他的祖父一起进入，但是，戴维总是感到有什么东西咬他的脚趾，所以被吓了出来。不敢进去。于是，他们从左下面入口进去，来到一片灌木丛中，碰见公爵和他的伙伴们。公爵——叛军的领导者，当他得知戴维是来请求帮助的，一起去对付白银，他就带领戴维来到叛军营地。他告诉戴维说："你要想知道富奇的帆船航向，及开向什么地

方，去附近格诺大图书馆。”图书馆里面有一个的巨大望远镜。通过望远镜可以看到帆船的航向。不过，图书馆那里已经荒费很久，而且鬼怪很多。最后，戴维和营地的人们打着招呼。戴维和左边的两个正在练剑人谈话，他们教会戴维一种特殊技——“死亡之网”。然后，戴维来到营地的一个火堆傍边，拿起一个火把，离开了。和祖父一起，来到开始进入的那一个山洞进发。

通过山洞，来到格诺的大图书馆门前。戴维和他的祖父一起冲进大门，立刻看见那个被一群小鬼戏弄的教授。戴维赶忙冲过去帮他挡开了那些攻击。教授很感激戴维，告诉他说望远镜就在楼梯右边的观测台上。但是，那里已经被魔鬼封住了，必须先向左走赶往图书馆顶楼去寻找魔鬼研究员——泰勒纳斯。一路上杀死所有的小鬼，到达顶楼的大房间里，戴维首先打开锅炉旁边的一个小门。在里面戴维看见一个，已经被吓坏了的人，于是戴维就上前安慰这个可怜的人。这个人送给戴维一把钥匙。戴维从小屋里出来，又遇见了泰勒纳斯。泰勒纳斯说正是由于他的失误，造成了图书馆里的混乱。他告诉戴维说，地下锅炉已经坏了，要修好它才能重新驱动图书馆里的这个巨大的望远镜。而要修好它，就必须先杀死那个魔鬼。戴维毫不迟疑地说他去杀死那个魔鬼。然后，泰勒纳斯给了戴维一个冰杖——一个魔法武器，并告诉戴维用这个对付魔鬼会有些作用，然后用传送门，送戴维到图书馆的大厅入口。使戴维没想到的是富奇竟然追到这里。

正在这时祖父冲了上去挡住富奇，并让戴维先走。然而，他还没有离开图书馆，他的祖父就被富奇杀死。戴维悲愤异常，但是，他清楚地知道，他上去也是送死，因此戴维立刻随泰勒纳斯离开图书馆，直奔后山洞魔鬼的巢穴。进入山洞不久，戴维看见左右各有一个入口。于是，戴维先进入右边的入口，在里面他遇见布祖奇博士和小弗林克，戴维走向前和博士谈话，然后，用他得到的钥匙打开右边的门，在那个小山洞戴维得到了混乱之药。然后返回进入左

边的入口，不久遇见一个魔鬼——一个会召唤怪物及发射火球的魔鬼。戴维瞅准机会（在那个魔鬼刚召唤出来，攻击效果最佳），不断的用冰杖攻击那个大魔鬼。经过一翻艰苦的战斗，戴维终于打死了魔鬼。

接着，戴维返回图书馆的观测台，操纵望远镜。通过望远镜，戴维发现富奇的帆船正在向雨城进发。于是，戴维立刻赶回叛军营地告诉公爵。他们商量去偷袭帆船，最后他们决定分组去雨城，戴维被分为和塞云一起。他们从雨城的正门进入，一路杀过去。在一个小广场上，戴维遇见一堆士兵，正在威胁一个老妇人！戴维非常气愤，于是，他们上去一阵乱砍杀死所有的士兵，救出老人。和老人谈话，老人送给戴维一个玩具熊，请求戴维帮她寻找她的儿子——莫齐。戴维捡起玩具熊，答应了老人请求。然后，戴维和塞云继续向雨城的港口前进。当他们到达欧西斯之塔旁的港口时，公爵和其他的叛军已经到了那里。但是，他们都还是晚了一步，富奇的帆船已经离开了雨城。偷袭失败，他们只好赶回叛军营地。刚到营地，小弗林克就来通知戴维。让他们马上去神使寺庙，有要事商量。

到达那里时，正好赶上寺庙的神使从长眠中醒来。她告诉他们说：“白银要把这个世界推向毁灭，要打败白银，必须找到散布在各地的八个魔发球，集八个魔发球的法力，才能打败他。”并说：“有一个魔发球在雨城的欧西斯之塔修行的巫师那里。”最后，送给戴维一个能打开欧西斯之塔封印的号角。戴维拿起号角，这时，公爵又把他的红柳安地图送给戴维。有了地图，以后戴维就方便多了。于是，他们离开神使寺庙。

寻找魔发球

离开寺庙，戴维和塞云直奔雨城的欧西斯之塔。到达那里戴维用号角打开塔门。进去，戴维发现有很多小鬼，打死这些小鬼，戴维捡到一些钱。到塔里面，戴维见到巫师说明他的来意。巫师把火

魔发球送给戴维，并把他宝箱收集的宝物送给戴维。在箱子里面，戴维得到一把钢钥匙和新的特殊技——‘切割’。戴维他们已经找到了第一个魔发球，而另外的七个魔发球在那里呢？他们的任务还很艰巨，还不能停息。

戴维返回家，看到家里面已经人去屋空，触景伤情。然后，他们出了家门一直向前走，来到画家卢本的家，但是卢本不在家，戴维只好又返回家里。刚进去戴维就立刻发现他的同伴塞云，那充满忧郁的眼睛，他马上就意识到她可能有什么事！接着，塞云就告诉戴维他的朋友维维安可能有危险。戴维二话没说就和塞云一起直奔小山顶。在山顶打死怪物，进入屋里，戴维见到了维维安。她是个美丽、勇敢而且很坚强的女孩。当她听完戴维他们的计划时，一甩长发，说她也要与他们一起同行！去救出被白银抓走的姐姐，并对付白银。

回到到刚才那个路口。在西边的从林里，突然戴维看到了一群在那里烤火的人。还没等戴维他们上前打招呼，他们就被戴维吓跑了，那个自称是雨城市长的肥头肥脑的家伙，还留下一把钥匙。他们继续向前行走，来到一个类似活火山的地方，地上还散落着一写残骸，散发着一种烧焦的气味。维维安认为，这里曾经有一个火球从天而降，将这周围变成了火海。虽然人们都怀疑那是一个骑士的残骸，但却没有任何证据。戴维沉思了一下觉得还是小心一些比什么都好，于是，对同伴说：“我们小心些，向前走。”他们都把武器和冰魔法球拿在手里，小心前进。果然在他们行进的路上有一些小火妖不时跳出来阻扰他们，打死这些小妖戴维他们还会得到了一些补充魔法的小球。最后，在最深处见到了一个巨大的火怪。火怪随机的从其中的某一个坑中蹦出来攻击他们。但当他们都围在某一个坑洞边上时，这个火怪就会从那个坑洞不停的出来。于是，戴维三个人就围在坑洞的石头旁，一会儿用冰魔法，一会儿用巨斧，一会儿用冰杖，轮流攻击，并不时躲到石头后面避过强大的攻击，再顺

手消灭一些小火妖以夺得时间并补充魔法……要有耐心，这一仗并不很艰难，但是，一定能打赢。除掉火怪后，却又有一堵火墙拦住了他们的去路，（这里必须有火火焰项链，才能通过）看来只好另谋出路了，于是，戴维他们又向雨城前进。

返回神使寺庙，从寺庙的左下方进入入口，来到塔楼。从塔楼向右，戴维他们看见两个入口，戴维决定先进入下面一个有记录者的入口。一路上犹如来到冰的世界，戴维他们一直杀了进去，最后来到一个大厅里面，遇见一个冰龙，戴维不断地用火魔发球攻击敌人，而他的同伴则近距离用宝剑猛砍。杀死冰龙后，冰魔发球出现了。戴维过去拿起魔发球，正在这时，有人来到这里恭维戴维两句后，告诉戴维说："教授让你们马上去图书馆，他得到一些关于魔发球的消息。"戴维决定立刻返回图书馆。

戴维他们直接返回到图书馆，在那里教授正在等着他们的到来。教授告诉戴维他听说治疗魔发球在古教堂里，但是这个古教堂已经沉没在地下。不过，他有一个朋友发明了一个潜水装置，通过它能进入古教堂拿到治疗魔发球。要找到塞德斯，必须在适当的时候，用咒语呼唤，并教会戴维咒语。于是，戴维离开图书馆，向雨城进发。

回到雨城，由一个十字路口向上走，用钥匙打开原先紧锁着的城门。经过一翻战斗后，来到一个小酒馆。但是，看门的人说："必须经过战斗的人才有资格进入酒馆。"戴维他们没有办法，一鼓作气打败那些人。戴维他们必须进去，因为，他们清楚地知道象酒馆这种人员混杂、客流量大的地方，是各种消息的聚集地。是打听消息的好地方。果然，他们没白来，在这里戴维花了数百个金币，就买到了一把火剑——一把魔法武器。然后，戴维和右下边的乔纳说话并买下他那一枚受诅咒的金币。再到左下面和一个正在睡觉的老人聊天，付给他 30 枚金币，接着老人会告诉戴维一个故事，在一个故事中有一个密码，所以戴维他们必须听这个故事。老人会告

诉戴维怎样顺利通过贫民区的大门。而且戴维在这里遇到了大块头佳格，他愿意和他们同行一起对付白银。（这时，你可以帮戴维选择出跟他一起闯江湖的英雄，选谁那就看你的喜欢了，但是只能选择两个英雄）

从酒馆出来，戴维他们径直前往欧西斯之塔。在那里，按着右、下、左、左、下的顺序走，来到一扇锁着的门旁边。在旁边有一个大钟，那口钟就是这个门的开关了。维维安正要上前，被戴维阻止了。听酒馆老人说，钟一定要先自敲三下，停两秒钟，再敲两下，停一秒钟，再一下，大门就会自动打开了。进去后，戴维在左下方的角落里发现了酒馆里那个满眼 $ 符号的艾伯特，和他谈话后出来，而后戴维沿原路退出，从左上方进去。进去后，戴维他们遇见狼人并与它交锋。戴维他们一起冲上去抡开兵器一轮痛打，打死狼人后。继续向前走，来到一个洪水泛滥的街道。遇见一个面目可憎的船夫告诉戴维，由于雨城下水道里的活门已经锈死了，所以这里脏水泛滥成灾，无法放出去。当戴维他们要求船夫带他们过去的时候，船夫要求必须给他一枚受诅咒的金币，才可以到达赛德斯之塔。

过去后，用教授教他的方法，用咒语呼唤出了赛德斯，并得到了那个潜水装置，治疗之球近在眼前……借助潜水装置的力量，戴维他们到达气压舱，来到了沉没在水下的中远古教堂，水底世界里面也到处充满着白银的邪恶势力。一路上戴维他们是杀过去的，与各种敌人交锋后。最后，戴维他们来到教堂深处。这时白银的一个大走狗突然出现了，并开始自我吹嘘，却没注意到一条巨大的绿龙悄然飞落下来，一下就打死了他。接着，戴维和他的伙伴一起冲上去，缠着绿龙开始进行猛烈的攻击，戴维用火魔发球、冰魔发球，不断地向绿龙身上打去。绿龙很狡猾，而且，它的攻击中带有致命的毒素，打败它真是很困难。最后，战斗终于胜利了，虽然他们感觉到很累。但是戴维他们这时候还不能休息。他们继续向下走，左

拐，戴维发现了一个箱子。打开宝箱戴维又获得一个宝贝——火焰项链（闪电魔发球要利用火焰项链才能得到）。

戴维他们带着火焰项链，直奔火之树而去。来到火之树戴维用火焰项链熄灭了火墙，来到一片沼泽地。在丁字路口，左拐一路杀过去，遇见到一只凶恶的怪物。他们打死怪物后，戴维得到一个宝箱，里面装有闪电杖和一把青铜钥匙。(这个怪物的魔法抗力很高，用火魔发球和火剑对它攻击不起作用。不过用冷兵器就有效的多。)随后，返回到丁子路口，右拐，是历史悠久的修道院。山路上，一个僧侣馒慢走过，他是另一位英雄——凯根，凯根对魔法有专修，是个优秀的魔法师，而且捷度很高（你也可选择凯根和戴维一起，并肩作战)。这时，凯根告诉戴维他们修道院 的水源已被白银的手下下了毒，现在修道院的人都已经由于喝了这里的水而变的疯了，只有他因为外出而侥幸逃脱，现在去修道院什么也找不到。但是，戴维还是决定进去看一看。果然，修道院里的人都是神志不清。最后，他们来到修道院的后山，戴维他们见到一个清醒的神密憎侣。戴维过去和他说话，他说正在想一些关于生命的问题——我从哪来？我是谁？我将到哪里去？并要求戴维他们帮他想一想。于是，戴维他们也不由得陷入了沉思…… 忽然，戴维想起了图书馆的威托教授，他也正在考虑这样的一个问题。于是，戴维立刻打开地图，马上迅速地来到图书馆，进去后戴维和威托教授谈话。威托教授把他的究成果——生命问题卷轴送给了戴维。

拿到生命问题卷轴后，戴维他们又返回修道院的后山，并把生命问题卷轴交给神秘憎侣，神秘僧侣十分感激戴维，给戴维一瓶天堂之药作为回报。戴维喝下药水，被传送到一间房子里面。在这里戴维亲眼目睹卢本被白银杀死的过程。白银杀死的卢本后，就走了。卢本只留下了只靴子和一把木钥匙。戴维捡起卢本的木钥匙和靴子，返回到现实世界。戴维一回来就对他的同伴说：“卢本被白银杀死了，他只留下一把钥匙和一只靴子。快！我们现在赶到卢本

的家去看一看。”戴维打开地图，直接到达卢本的家里。在这里他们看见了卢本的学生切尔罗。戴维告诉切尔罗说他们是来找魔发球对付白银的，并非常遗憾地告诉，他的师父已经被白银杀死的消息，悲愤的切尔罗立刻不顾一切的要求加入他们的行列，准备向白银报仇。可是戴维知道，切尔罗还太年轻，这条路对于他来说真是太艰难了。他的魔法虽然还不错，但是，他的防御力和远程攻击还不太好，所以，还是先让他回到叛军营地。这对他来说比较安全些。戴维他们从楼梯上到二楼，发现一个箱子，戴维打开箱子找到了第四颗魔法球——闪电魔法球。

戴维他们重返塔楼，从另一个入口进入，来到格拉斯之宫殿前。戴维上前把大门打开，进去后消灭大厅里的敌人后，直接到楼上去，在楼上戴维看到左右各有一个门（两个门是相通，进那一个无否为），戴维首先进入了右边的门，杀死大量敌人后，得到很多食物。和年史记录者再一次倾谈，装备好武器魔法，继续向前走，最后，来到王室大厅。在这里戴维他们遇见了用地魔发球的天龙德拉古。戴维让同伴冲上去和德拉古进行近搏。他自己则用火魔发球、地魔发球以及魔法武器进行远距离攻击，不久，天龙德拉古就慢慢地到下了。接着戴维他们从大厅的左上角入口进入，到达王室宝座在这里得到地魔发球，返回王室大厅。戴维从右下面的进入入口，得到兵营钥匙和宝石钥匙。然后，沿着地毯走到另一个房间，向右拐，戴维看见一扇门，上前用宝石钥匙打开大门，在里面找到一把冰钥匙和一个视觉护符。然后回到格拉斯之宫殿的入口处，用冰钥匙打开右边的门了。进去后，戴维看见一个宝箱，在箱子里面有召唤杖、战锤和一些物品，随后戴维决定回到营地去看看。

戴维他们来到叛军营地，惊讶的发现大家都不在，本告诉他，他们偷袭富奇中计。一些人在战斗中丧生，公爵和威廉被捕，且关进了监狱，他们需要戴维的帮助。然后，戴维走过去和胖鲍比交谈后，胖鲍比告诉戴维，他要去救公爵他们就必须去酒馆找酒店老板

米尔度。因为，只有米尔度知道去监狱的路。并告诉戴维找米尔度的密码。

戴维急匆匆赶回雨城酒吧，找到酒店老板米尔度，并说出密码：“罗斯柴尔德白兰地”。米尔度瞥了戴维他们一眼，带他们进入一边的密道，下到地下密室，在这里，有人告诉戴维，要去监狱必须从士兵营房进入，如果从正面进入简直是自杀。因为，自从上次偷袭失败，卫兵增加了一倍。而士兵营房的入口，在雨城的贫民区。但是，那个地段发水了，戴维打开地下水通道，并意外的见到了似乎是迷迷糊糊的威廉。戴维他们安慰丁威廉几句，从左边的小门进去，遇见一个叛军，他告诉戴维要去下水道，必须先学会这个特技。接着，他教会了戴维特殊技——猎鹰。然后，戴维他们从左下入口进入下水道……

那扇紧闭的门确实让戴维他们费了点脑筋，不过当戴维用远程攻击武器击中悬挂在门上面悬着的铃挡时，门就立刻就打开了。跟着他们进入下水道，向前搜索。当然，在这之前戴维让凯根装备上了地之球，然后戴维和佳格摆开兵器，展开了一场轰轰烈烈的灭敌运动。在下水道的一个角落里，我们找到下水道活门扳手，用它打开厂另一个房间里生锈的闸门，终于放清了雨城里的脏水。从活门向右，走下去是一个阴森的地下通道，里面有只巨大的老鼠精。在戴维他们的特效兵器的夹攻下，这只巨大的老鼠精慢慢地倒下了，酸魔法球慢慢地稳稳落到地上。戴维拿起第五个魔法球。再向上走看见尽头有一个石像，推升尽头的石像，又来到雨城的贫民区，这条阴冷的街道。戴维他们先从赛德斯塔右下面的一个入口进入，拿到火箭和一些补品（火箭是一种很好的远程攻击武器）。然后，出来从另一个入口进入，他们开始向监狱前进。戴维他们干掉路上拦路的白银走狗——坎恩等一些妖魔鬼怪。来到坚固的大门前。先从左边的楼梯上去，戴维他们遇见一个紫色巫师，他借助一‘枚隐身指环’隐藏他的行踪。但是，在戴维他们的猛烈攻击下，自然，这

枚指环又成了他们的战利品。戴维下了楼梯从大门进人，一路杀死那些白银的走狗和一些妖魔鬼怪解决一切后顾之忧。戴维他们看见了被关在笼子里的杰莱弥亚。那真是令人吃惊，他居然很骄傲地说，他是这所监狱最有历史的4681，戴维他们简直被他的话惊呆了。然后，戴 维说，他们会救他的。他说："不用!"并扔给戴维一把金钥匙，却因为体弱而丢到了桥下。戴维他们还没来得及下去拣，就见一只大晰蜴不知从什么鬼地方猛地蹿了出来，一口把钥匙吞了下去。也许是饿极了，戴维他们马上用弓箭射中对面墙上的开关，放下吊桥，追上去并杀死了那只晰蜴，夺取了金钥匙。

继续向监狱里面搜索，牢房就在眼前，只见公爵和其他的一些叛军都被关在里面。杀死所有的怪物后，公爵告诉戴维，只有找到典狱官拿到牢房的钥匙才能救他们出去。戴维回答说："我们一定能找到典狱官，并拿到钥匙的。"于是，戴维他们继续向上走，进去后戴维来到一个有厕所的房间里，找了半天，看见一个拉杆，并拉动拉杆，楼梯的入口就显示出来。接着，戴维他们准备从楼梯下去。他们首先装备上最好的剑和盾，小心翼冀地下了楼。果然，在楼梯下面就遇见了戴维恨之入骨的富奇。富奇用闪电魔法偷袭瞬间就夺走了戴维同伴的战斗力。这时只有戴维和富奇一对一的战斗了！富奇狂笑着，说戴维的祖父、父亲都是他杀死的，戴维被仇恨激怒，也由于愤怒，戴维的嘴唇不知不觉间咬出了血。戴维挥舞着剑冲了上去，用特技！直刺，以及魔法球攻击，回身击！在那一瞬间、戴维的心里只有复仇、复仇。手刃了他的仇人富奇。在那时只有用战斗，才能驱逐这世界的那恶，才能消灭仇恨。从旁边的入口进去，戴维很快就找到了典狱官。一翻战斗后杀死了他，并得到监狱牢房门的钥匙。在另外一个房间里。戴维他们又看到了一个奇怪的人——莫斯。当戴维拿出玩具熊时，他立刻就知道这是他母亲带给他的东西。嘴里说个不停，显然是疯了，戴维他们还有很多事情要做，所以只好先离开了。

返回牢房，救出公爵后，戴维认为叛军中一定有叛徒，不然富奇不可能知道他们偷袭。但是，公爵则认为富奇之所以可以什么事情都先他们一步，应该是得到了格拉斯的帮助，听说她有一个能够看到任何地方的魔法水晶球。而且，她现在一定在格拉是宫。所以……言外之意自然是要求戴维他们先去干掉她。戴维他们以最快的速度赶到了格拉斯宫殿，果然，如我想象的一样，格拉斯正在那里。但是，她的态度是友好的，并她淡淡的向我们讲述了她对白银的仇恨。她说，那时她虽然还小、却不会忘记母亲对她的爱，白银的冷酷无情，以及他是如何杀死母亲的，悲痛浮现在她的脸上……而后，她又告诉我们，计划之所以每次都失败，是因为叛军中有叛徒。而那些因为叛徒而死去的冤魂也会都在死亡之门外徘徊着，久久不肯转世投生。看来，那就是我们的下一个目的——看着叛军中的叛徒死去。并告诉戴维去死亡之门，那些冤魂会告诉他，谁是叛徒，于是，公爵让戴维他们去港口租一条船，并赶往死亡之门，查一下谁是叛徒。而他回叛军营地看一看，还剩下多少叛军。

戴维他们来到港口，花300金币租了乔纳的一艘大船，乔纳带他们前往死亡之门。在死亡之门的码头下船后，进入死亡之门。果然给人一种死亡的气息，寒气逼人，幽灵、摩肩接擂。在那里，戴维他们看见了叹息着的约翰的灵魂。他控诉说，叛徒就是威廉，这个消息一刹那把戴维他们惊呆了，他们的心都粉碎了。“怎么，可能是威廉?”他们被这个消息震惊了。

戴维他们继续向右下方走，接着，戴维他们又看了欧莱比教的鬼魂。他告诉戴维，他曾在庇护所的外围发掘出一个魔法球。但是，紧跟着他就被人杀害了，而那条通往采掘场的道路已经被魔鬼所封闭。但是，他研究了数年，发现了这个启示卷轴可以打开那个被封的路。于是，戴维谢过他，拿着给他的卷轴离开了。戴维他们来到了木桥下，从另外一个入口进去。在那里，戴维救了一个被攻击的幽灵——葛尼托斯，并从葛尼托斯那里得到把铁钥匙，可以打

开气压舱里的那个宝箱，听说里面有远古的特技，可以把自己变成狼人。

然后，戴维他们就先去气压舱，打开宝箱得到特殊技‘变狼术’和召唤石人卷轴及一些补品。同时，他们又来到图书馆，用他们的金钥匙打开了中间那扇门，得到了特殊技“狂风”和一些其它的宝物。

回到叛军营地。戴维听说通往采掘场的路就在叛军基地的后山，和往常一样，戴维热情的和大家打着招呼。戴维又学会了如何使用“狂暴战士”特殊技。穿过营地下方狭窄的通道来到喷泉旁边，使用启示卷轴打开那条秘密通道。一路杀过去，杀死那些妖魔鬼怪，来采掘场的。在这里的箱子里面，戴维又找到了时间之魔法球和绿钥匙。继续前进，又看见一个守护这里的怪物。战斗一开始，戴维发现无法有效的攻击到这个怪物，而它则不断地召唤小怪物。于是，戴维他们换成宝剑，并让大家把注意力都放在那些小“东西”身上。终于，把怪物打死。从那怪物的身上得到一吧铁钥匙，于是，戴维用铁钥匙打开上面的门，又在里面的箱子里得到骨钥匙。

接着，戴维他们又来到下水道，用绿钥匙打开那扇锈门，在里面得到另一个特殊技‘世界末日’。然后，他们回到死亡之门，用骨钥匙打开那扇门，戴维他们被传送到了一个有许多看不见的怪物的神秘地点。戴维赶紧使用宝物“视觉护符”，一切都总算看清晰，而后便大开杀戒，打死这些怪物，继续向前走。最后来到房间里，在这里，戴维他们遇见了一个守护光明魔法球的女巫。她的魔法力非常强大，因此，戴维他们一开始只好在四周游走，用以激怒她，消耗她的魔法，然后，一起上去用宝剑把这个女巫乱刀分尸。戴维通过传送门拿到最后一个魔法球——光明魔法球。“好了！终于找到了所有的魔发球。白银的死期到了！快！我们先返回营地，看一看公爵他们打听到了什么信息。”戴维有点兴奋地对同伴说。

最后之战

戴维他们去胖商人及神庙那里买了大量的补品，随后回到叛军营地。

在叛军营地，公爵他们已经得到消息，听说白银正在麦塔轮，而且所有的妇女也在关在那里，并打算去攻打麦塔仑。于是，戴维和公爵商量怎么去麦塔仑，正在犹豫不决，格拉丝来到了。她一到叛军营地立刻有叛军喊：“杀死她！在她 杀死我们之前。”喊声被公爵喝住，格拉斯说，她可以把叛军的一部分人传过去到麦塔仑，但是，她无法保证能够把他们带回来……勇士的路总是不归的。戴维听说有这个好机会，立刻回答说：“我愿意去，并带上两个愿意和我一起去的人。”于是，格拉斯把她自己的一把宝剑送给戴维，并让戴维他们快点选择他的英雄，进入她的魔法传送通道。

最后邪恶与光明的战斗开始了……

戴维他们经过魔法通道传入麦塔仑的内部，戴维一直向前，他们的盔甲都被染红了，很难说，那是谁的血。戴维不断施展着末日魔法，怪物一片片的倒下。最后，他们来到一个有一团红色火焰的地方。戴维走向前把火棱锥放入火团中，接着就在下面出现一个传送门。通过传送门进入另一个地方，杀死敌人后，向右、下走戴维看见白银的力量的源泉。继续向下面走又有一堆火焰，戴维再次使用火棱锥打开了闸门，放出血液。然后回去进入传送点，去和我们遇到的第一个机器人战斗。机器人果然是个不同一般的对手，如果用魔法攻击它，它居然还会吸收魔法的力量进行自我恢复！魔法对它不起作用，因此，戴维他们只好用冷兵器和特技攻击了。用人狼比较有效……然后通过地下水道来到一个发光的门前，戴维用半月钥匙打开大门，进去杀死那个野狼。得到一些宝物和花岗岩钥匙，走到楼梯下面的房间。从房间里出来向右，有一间有圆形护拦的房间。戴维过去，按下右边的按钮（按下左边的按钮，会有两个怪物出现），一块水晶冉冉升起，大门就打开了。这里有戴维他们最后

的敌人——白银。

白银的目的是获得邪神天启的黑暗力量，因此他才要牺牲那些妇女的生命来取悦天启。他并不象想像中的那么强大，他只会不断用魔法召唤出臣型怪物来发动攻击。戴维赶忙命令凯根依次使用火魔法球、冰魔法球、治疗魔法球、闪电魔法球、地魔法球、酸魔法球、时间魔法球、光魔法球来攻击房间中心的光球，那是白银的致命弱点。而戴维和佳格则专心对付那些机器人，每打死一个机器人，他们就得到一个魔法补充球。这是一场缓慢艰苦战斗。戴维使用“世界末日”特技，但是，那不管用。还不如使用“狂暴”特技更为有效。戴维并司机变成人狼展开攻击，有时也召唤石人进行攻击。他们疯狂使用储备的食物和药水，因为已经听说，打倒白银后，下一个敌人就是恶魔天启，那时只有依靠戴维他们自己的最根本的力量，才能打败恶魔天启。

终于，白银跌倒了。这时一个顶盔贯甲的武士——纳米西斯突然出现 在他们眼前，他毫不迟疑地挥动手中剑杀死了白银。天启被激怒了，因为他的奴仆白银死了。这时，纳米西斯告诉戴维，只有合体后，戴维才有机会打败天启。天启巨大的身影从火红的岩浆上划过，戴维他们没有时间犹豫，他们进行和体，最终之战终于开始了……

戴维不懈地用武器和特技攻击着，并用盾牌挡回天启扔过来的火球。看着他的生命一丝丝被戴维的长剑夺走，最后，天启嚎叫着飞到悬崖上，扔出他最后的火球时，戴维跑到悬崖底下，使用他的特技消灭了天启，救出了所有的妇女……

世界又恢复了原有的平静和美好……

人们高声欢呼着……

戴维和他的妻子一起悄悄地隐居了起来……

数年后，人们依然怀念着戴维这位英雄。

北京正派工作室

主题公园世界

游戏类型：模拟经营

语言：英文

游戏厂商：牛蛙

评价：★★★★☆

方丈语：咦？牛蛙为什么不把这游戏称为《主题公园2》呢？

游戏界怪才牛蛙工司（bullfrog）可谓是模拟经营类游戏的鼻祖。《主题医院》那款游戏就曾以那种友好的界面和悦耳的音乐给众玩家留下了深刻的印象。1994 年，牛蛙公司推出了《主题公园》，此游戏可谓红及一时，先后共售出了 170 余万套。它之所以得到玩家这么广泛的认可，是因为它充分满足了众玩家的心理。它既不像即时战略游戏那样为过关而头疼，感觉好像不是在玩游戏，而是在受罪，又不像养成性游戏那样索然无味。继《主题公园》成功之后，今年牛蛙公司又隆重推出了《主题公园世界》。名义上这是《主题公园》的一款续作，但实际上它是一部全新意义的作品。这款游戏在欧洲上市之前曾以电影介绍的方式做广告宣传，这使得很多玩家对此游戏产生了浓厚的兴趣。游戏制作的目的是让玩家在放松的心情下建造有利润的公园，以锻炼玩家的经营头脑。笔者对此游戏的评价是："浪纱丝袜，不止是吸引"（一句广告词）。游戏有四个主题世界供玩家挑选，分别是，失落的王国、万圣节世界、奇迹陆地和空间地域。游戏的过关是以金钥匙的数目为标准的，只有攒够了金钥匙才能去经营建造其它主题世界。游戏开始时只给玩家配了一把金钥匙，可以经营建设失落的王国和万圣节世界这两个主题世界。在这两个主题世界里，玩家要攒够金钥匙才能进入下一

个主题世界，进入奇迹陆地需要 3 把金钥匙，进入空间地域则需要 5 把金钥匙，每个主题世界里的商店和设施基本上是一样的，但外型却依各个公园的主题的不同而有很大的差别。比如，FERRIS 旋转乐园游乐设施在失落的王国这个主题世界里，外型是南美的太阳神雕像装饰，但在万圣节世界里，外型则是一个蜘蛛在织网。公园建造的成功与否并没有什么固定的因素，只要求玩家去挣金钥匙，而金钥匙的数目则要由你的公园里人数的多少决定，只有你公园里有了足够的人数，你才可以进入下一个主题世界，但这些又不是唯一的目的，只要你的公园宏大繁荣，以上小的障碍都会在不经意间轻松消除。在游戏中，你会得到一个顾问的帮助，这个顾问的角色是由一个小蚂蚁扮演的。它即可以帮助你挣钞票，还可以向你建议如何建造你的公园世界。它总是不断向你汇报你的公园里发生的问题和发生问题的具体地点、以及员工的加薪、门票的价格等，还有应该在什么地方建造饮料店、食品店、以及公园哪些地方缺乏安全防范。《主题公园世界》不同于过山车大亨那样只是为了建造好玩的游乐设施，它的游戏目的就是锻炼玩家怎样挣钱，培养你的商业头脑。商店的管理是很简单的，你可以调质量指标键去调整待卖商品的质量，然后再根据成本调整价格。你可以统一所有相同商店的价格标准，也可以在游客较密的地区把价格调高一些，或者根本不用理它，都用计算机的设定值，游戏设施的娱乐值的多少是吸引游客到你的公园来玩的最重要环节。新建造游乐设施以后，你就可以把门票的价格调高，以增长利润，但当你建设新的游乐设施后，游客会成群涌到新建造的游乐设施前，而以前建造的游乐设施就会很少有人光顾了。至于怎么调节这些问题，就要看你设计公园结构的能力了，这里笔者提供一些简单的方法，你可以在建造新开发的游乐设施之前，把原有的游乐设施升级，这里开发的游乐设施要比过山车大亨里的容易多了，你根本不用考虑设计开发的过程，只要完成几步就可以了，具体方法将在下面的段落中介绍。当你建造完一

个游乐设施，它就会自动营业，非成简单。特别提醒一下，当你建造完过山车这个游乐设施后，一定要先体会一下感觉，游戏的 3D 引擎会让你充分感到那种刺激的感觉，省得花钱看立体电影了。如果你的设计不能让你满意的话，电脑设计的游客对此也会很失望的，你只有重新设计了。在游戏开始主菜单中，选创建新游戏后会出现两个选项。选 instant action 项是进入训练模式。在这里玩家只能建设万圣节世界这个主题世界。你会得到 10 万块现金，新设施的开发也是自动的，但游乐设施不能升级。选 full simulation 项是进入过关模式，通过攒金钥匙可以经营所有的主题世界，每个公园的资金只有 5 万块现金。下面所介绍的都是 full simulation 项里的内容。

各种设施

游乐设施

	钱数	受欢迎程度	娱乐值
aztec mayhem	2500 元	很高	一般
betty bounce	500 元	一般	一般
crazy ape	2000 元	很高	一般
dinokarts	6500 元	很高	较高
eruption	2500 元	一般	较高
gorilla thilla	12500 元	很高	很高
inca totem	3250 元	一般	较高
jurassic tours	3000 元	一般	较高
mayan spinner	750 元	一般	不高
mumbo	1000 元	一般	较高
rocky spinner	750 元	一般	不高
splish splash	5000 元	很高	较高
sun god	1500 元	一般	不高
temple of gloom	10000 元	很高	很高
the hot pot	2000 元	较高	较高
tom tom twister	4000 元	较高	较高

博彩设施

	钱数	受欢迎程度	娱乐值
arcade	2000 元	很高	一般
giant duzzle	2500 元	很高	一般
jungle spray	1750 元	很高	较高
langhing agenous	1750 元	较高	一般
strength bird	2000 元	很高	较高

商店

	钱数	备注
bulloon shop	1500 元	游客高兴时，会疯狂购买
burger shop	800 元	游客们比较能吃，应多建几个
costume shop	1750 元	游客们高兴时，会疯狂购买
drink shop	650 元	应多建几个
firs shop	750 元	受欢迎程度一般
gift shop	2000 元	游客们高兴时，会疯狂购买
ice cream shop	650 元	受欢迎程度一般
steak restaurant	2000 元	受欢迎程度一般

公共设施

这一项笔者认为有很多设施没有必要建设，所以笔者就列了几个比较重要的设施。

bath room	100 元	洗手间，此项最不可缺
staff room	500 元	员工休息室，必不可缺

以上是失落的王国中的设施，其他的主题世界中的设施与失落的王国中的基本相同，就是在价钱上略有差别。笔者不在介绍。

操作界面

此游戏所有的操作功能都集中在一个小手机上，使操作界面非

常简单。此手机设计得非常可爱。这里应该提醒那些手机生产商家，生产出这种外型的手机，我想销量一定会特好。此手机天线处是用来在公园出现问题时放置报警图标的，左侧的液柱是显示游客对公园的满意度，液晶屏是显示时间的。公园是于 2000 年 1 月 1 日开张营业的。下面再来介绍一下六个功能键的用途，左上第一个键是用来建造各种设施和雇佣员工用的，使用率非常高。点击它会出现一个菜单，上方的四个按钮是分别是用来建造游乐设施，博彩设施，商店和公共设施的。例如要建设一个员工休息室，先点击上排第四个按钮，再点 STAFFROOM，将它放在公园内适当的位置就可以了，光标移到哪个设施上，菜单的左边就会显示该设施的外型和一些功能指标。菜单右面的按钮是雇佣员工和建设游乐设施的转换按钮，点击它就可以雇佣员工了。第二个键是用来观察公园所有信息的，点击它，里面一共包括四项，第一项是显示公园信息的，左边显示的是游客们所想的问题，左上显示的是公园里的游客数，新游客的抵达率，游客们高兴度的平均值，游客在公园里停留时间的平均值和公园里游乐设施的应用率。第二项是公园里所有游客的菜单显示，包括游客还剩下多少钱，在公园里停留时间，所玩游乐设施的个数和现在的想法、欢乐度等，第三项显示的是所有设施的状况，包括游戏的快乐值、待修理的时间，寿命和已建造的时间。第四项是显示员工的情况，包括员工的工资、技能、快乐值等。第二排的第一个按钮是用来调整门票价格、贷款和显示公园的各项收入状况的，点击它，会弹出调整门票价格菜单，右面有三个按钮，是以上三个功能的菜单转换，第二排第二个按钮是用于研究开发各项新设施的，点击该按钮在随后出现的菜单中，左侧的液柱显示当前的开发速度，可以调节，中间的方向键可以转换下一个要开发产品的种类，中间类似液压机装置表示正在开发产品的进度，黄色为所剩余的部分，看见黄色液体已经往透明罩里流了表明开发已经开始，待全部设施开发完，压缩机会停止工作，从上到下开发的依次

是：游乐设施，完成后就可以建造新的游乐设施了；升级设施，完成后可以对该游乐设施升级；博彩设施，完成后可以建造新的博彩设施；商店，完成后可以建造新的商店；如气球商店、服装店、礼物店等公共设施，完成后可以开发出新的公共设施。

第三排的第一项是地图显示，点击它，下面依次显示各种设施的地点和游客流量的显示、满意顾客的显示、顾客的快乐值显示，游乐设施的娱乐值显示。右侧是各类员工在公园里位置的显示，还有方向键、放大键、缩小键等。第三排第二个键是照相和选项，点击它再点摄象机图标，可以任意点击公园内的人和物，就可以以第一人称视角去操纵他，比如点一游客，你就可以做为游客去玩任一游乐设施，这可是此游戏的一个相当不错的设计。

失落的王国

公园介绍：此公园是以远离现代城市生活的远古世界为背景，公园里的设施也古香古色，游客们走进公园，能得到一种回归自然的放松，在这种方式下建造自己设计的公园，会给玩家带来非常轻松的感觉，公园最初的面积很小，随着公园规模的扩大，买地是再所难免的。

过关指南：该游戏设计的初衷并没有刻意要求玩家过关，但为了使游戏更加耐玩，在刚开始时游戏规定了玩家只能在失落的王国和万圣节世界里建造公园。这两个公园，玩家具备一把钥匙就可以进入，钥匙的多少由你所建造的公园里的游客人数决定。每增长一定的人数就会奖一把金钥匙。由于游戏上手比较容易，且没有固定的过关模式和时间限制，所以笔者只介绍一些经验和应该注意的地方。刚开始时，公园没有开门，游戏给玩家5万现金经营，公园可以建设的设施很少，笔者把游乐设施、博彩设施和商店依次都建造了一遍。至于怎么建设，全凭个人喜好，但不要建造的过密，这对公园以后的发展有好处。道路要修成网状，不要只是一条路修到底，别忘了把公园的大门打开。在建造厕所，由于游客们的排泄的

速度着实惊人，所以应多建造几个。最初的厕所一次只能供一个人使用，很不方便，等开发出高一级的厕所后，建造一两个就可以满足全部游客们的需要。然后雇员工，笔者认为在开始时清洁工雇佣两个比较合适，剩下的雇佣一个就可以了。再建造员工休息室，这个设施是给员工补充能量的，所以非建造不可，否则等所有员工能量消耗完以后，他们就不工作了。在手机上电击灯泡图标（研究键），看看研究人员是否已经开发新设施了。为了保持资金的稳定和公园循序渐进地扩建，笔者认为研究新设施开发的速度不应调得太快，然后再雇佣几个研究人员，就可以休闲一下，玩一玩自己公园里的游戏了。这可是这个游戏最有特色，又独辟新境的地方，千万不要错过。此间公园里要是出现什么问题的话，比如游乐设施坏了，或者游客们有什么要求，你的顾问小蚂蚁会来提醒你。同时在小手机的天线上出现图标（不同的问题会有不同的图标），点击图标会弹出出现的问题，（如果你英语听力好的话，就会知道其实小蚂蚁刚才已经报告过了）点望远镜图标，屏幕就移到出现问题的地方，然后再解决问题，点炸弹图标则是忽略这个问题。以游乐设施坏了为例，点望远镜图标，屏幕移动到要坏的游乐设施上，点击该设施，在弹出的菜单中点扳手图标，工程师就会赶来修理。随着游客的增加，笔者认为应多雇佣一些清洁工，因为这些游客的素质特别低，经常吐的满地都是，你要不去打扫，他们还会抱怨，游客的快乐值就会下降。如果游戏设计了不许随地大小便那该多好，或者违者罚款。为了使此类问题不经常打扰你建设公园，笔者建议你把清洁工分区巡逻以避免他们扎堆。具体方法是点击公园内正在巡逻的清洁工，弹出菜单后，点脚印图标，然后在屏幕上标出你愿意让他巡逻的范围。在游乐设施的建设问题上，大多游乐设施的建设是相当简单的，点击要建设的游乐设施，找个合适的地方一放，把出入口用路连接，就可以开张营业了，应注意的就是，入口用于游客排队的的木版栏应修得长一些，好让游客排队。如果入口很短的

话，那么游客就不会排队了，只会在公园里瞎溜。这多耽误咱们挣钱啊！在建设过山车时，笔者在玩《过山车大亨》时，常常被它那繁锁的建造过程搞得头晕眼花，还老出现首尾总是连不上的情况，在主题公园世界里，却完全没有了这种感觉。因为在此款游戏里这种操作非常简便。具体方法是先把轨道平缓地建造一圈，然后点击支架，在手机旁出现一个小菜单，上面有各种调节按钮，有调节支架升降高度的、支架位置的、支架旋转度的，随心所欲地建设就可以了。在过山车没有升级前是不能建造翻滚装置的。所以在升完级后，应重新设计过山车的轨道。在建设赛车跑道的时候，笔者建议先修路。因为在建造赛车跑道时遇到路就会架设桥梁，如果不先修路的话，等建造好以后，游客会进不去，这个游乐设施也就白建了。在游乐设施升级的问题上，研究人员在开发出升级设施以后，小蚂蚁会报告。具体办法是点击待升级的游乐设施，弹出该游乐设施的升级菜单以后，点击升级按钮，再点击升级所需资金数，工程师就会赶来升级。一个游乐设施最多可以升三级。在门票价格的问题上，由于公园每一个月只来一回新游客，所以门票价格适中为益。门票价格制定标准是看门口的游客在进门时是否停留和有没有向下指的手指图标，如果大多数的游客毫不犹豫地进门，那时的门票价格是最合适的。笔者曾用很低的门票价格来吸引更多的游客来公园玩，结果效果并不是很理想。现在看看公园里的游客都在想些什么，如果游客的脑袋上出现一个杯子表示想喝水，若出现汉堡包表示饿了，若出现两个小人则表示想上厕所。还有高兴和不高兴等图标。根据他们的要求，建设相应的设施就可以了。现在你公园里的游客人数应该超过 200 人了。看一看屏幕右上角的钥匙是不是已经有两把了，这可是你的过关条件。此间会有一些挑战，小天线上会出现一个小金杯的图标，点击它会出现挑战的说明：有条件和奖金，点勾表示接受挑战。如让你在 60 天内卖出 30 杯饮料。接受挑战后，你要在游客较密集的地方建设一个饮料店，如果在指定天数

内卖完了，你就会得到奖金，奖金的数目是很可观的。下面你可以根据你自己的喜好改一些游乐设施的数值，具体的方法是点击该游乐设施，弹出该游乐设施的菜单。上面一般有三项指标，即游戏速度，可同时娱乐的人数和一次娱乐的时间，调节这几个按钮可以改变游戏的娱乐值、稳定性等数值。笔者建议把可同时娱乐的人数调到最大，把时间调长一些，这样可以在不减低游戏娱乐度的同时，解决排队人数较多的问题。游戏还有向银行贷款一项功能，由于建设公园初期资金是比较紧张的，所以贷款似乎是再所难免的，但笔者感觉轻易不要向银行贷款，因为公园的开销很大，再加上还贷款的巨大负担，会很容易使公园倒闭。随着时间的流失，会有一些游乐设施报废，这些游乐设施是不可能被修理好的，要果断地卖掉他们，在原有的基础上重建，具体的方法是点击该设施，在弹出的菜单上点击炸弹按钮就可以了。基本上要注意的问题就这么多。剩下的就是一些琐碎的问题。如在公园较偏僻的地方建造监视器，以防止有人抢劫。还有就是环境和保安这些问题。工作人员都会自动处理。不必你自己操心，另外笔者认为，建造理想的公园首先要把自己当做游客，从游客的角度出发，相信各位都去过游乐园吧！对他们有什么不满意之处，都可以在自己建造的公园里得以改善，再看看是否能得到更多的电脑游客的认可。电脑设计的游客根据人物的不同而具有鲜明的人物特征，有的爱玩平缓的游戏，有的爱玩刺激的游戏。前面笔者已经清楚地标出各游戏设施的价钱和娱乐度，玩家可以根据自己的爱好来建设，但不必每个游乐设施都建造，否则，即使建造了也会有很少的游客进入。现在就可以建造自己心目中的梦幻乐园了。

万圣节世界

公园介绍：此公园也只须一把金钥匙便可进入，所以在游戏开始时就可进入。如果上一关有古里古怪形容的话，这一关可以说是鬼里鬼气的。万圣节嘛，西方人过的节日，不合中国人的口味，没

办法，谁叫游戏是人家出的呢？多么希望能玩上符合东方风格的游戏，笔者建议，国内的游戏制造公司也应出一些英文游戏，打入国际市场，东方的许多神话故事和传说，还是很吸引老外的。别在像影片《花木兰》那样让老外净赚了一亿多美元。言归正传，进入公园，给人的感觉就好像是在过万圣节，这会很吸引游客的，因为这样可以让他们一年四季都在过节，所有的设施都有点神秘、阴森、恐怖。就连厕所的外型也是棺材形状的。开始时，公园的占地和游乐设施也是很少的。

过关指南：在此关中建设一段时间后，你就会发现这一关比前一关要难一些。经济上总是会非常紧张的。但不必紧张，所有问题都会迎刃而解的。

奇迹陆地

公园介绍：此公园的主题以花为主，游乐设施的外型、设施入口处用于排队的栏杆都是以各种花草装饰的。大家都知道，近几十年来，随着工业的快速发展和过度采伐原始森林，地球的环境已经遭到了严重的破坏，而在这个主题公园里游玩，可以找回你已经久违了的舒适的感觉，看这花园式的世界，你就好像呼吸到了馨香的空气，这么美的世界你可一定要搞好卫生啊！因为游客们依然会到处乱吐那些令人恶心的东西，所以要多雇佣一些清洁工。此关的背景音乐也是非常悦耳的，总之，这是笔者最满意的主题世界。



过关指南：在这个主题世界里，一上来可供玩家使用的土地比前面两个主题世界小了很多，这就意味着以后在公园的建设上要投入更多

的资金，因为买一块地就要花上好多的钱。这也是游戏设计者为了提高游戏的耐玩度而增加的难度。根据以上情况，我们在游戏初期就要对游乐设施有一个更合理的布局，并在公园每月新游客数目增加以后，贷款买地进行扩建，一次最好只贷一笔，等偿还了以后，再贷下一笔款项。还应注意原有游乐设施的及时升级，可以把开发新产品的速度调快一些，游戏给你挑战的机会，一定要努力达到，以得到奖金。

空间地域

公园介绍：此公园的背景是外层空间的神奇世界。太空对人们一直是充满神秘和幻想的地方。此关的设计满足了一部分人的需要。笔者认为此关是最值得玩的。

过关指南：随着游戏的进行，难度自然是越来越难。所以笔者觉得玩此关时最主要的是不要着急。循序渐进地按照前面提到的注意事项进行，一定会通关的。看着自己建造的公园越来越繁荣，当真有一种成功的经营家的感觉。

多人竞赛

这个游戏的设计太体贴入微了，在前面那么多令玩家意想不到的精心设计之后，竟然还支持多人竞赛功能。在多人对战时应注意以下几点：不要盲目迅速扩建，先挑一些便宜的游乐设施建造，把门口的黄金地带空出来建造一些娱乐度比较高的游乐设施，比如过山车、赛车等。再有门票的价格要尽量低，以吸引更多的游客，总之，多人游戏考验的是你的头脑和经营策略，商海沉浮变化无端，最后出现什么样的结局就要靠你的指挥才能了。

说在后面的话

玩过了此款游戏，笔者觉得《主题公园世界》的确是一个用于休闲的好游戏，令人眼花缭乱的游乐设施可能会给人无从下手的感觉。不会英文可能会令国内玩家大惑不解。但在玩游戏时，还是会有一种轻松的感觉，你的指挥只能是及时地解决公园内所出的问

题，如果你不去解决的话，对公园的建设影响不会很大。玩此款游戏也不会存在什么级别，也没有了看着什么“骨灰级”的玩家玩游戏时的那种自卑感。此游戏共设计了四个个性化的公园世界，这也是牛蛙公司的高明之处，玩家可根据自己的口味来营建自己喜欢的公园世界，每个主题世界的游乐设施的种类都大同小异，但它们的外观特征都有很大的差别，不同的风格可以吸引玩家将游戏一遍一遍地玩下去，大大提高了该游戏的耐玩性。另外，加入了第一人称视角，可以说是开辟了经营模拟类游戏的新典范，所以这款游戏很值得一玩。

刘　镇

FIFA2000 高手速成

游戏类型：运动类

语言：英文

游戏厂商：EA

评价：★★★★☆

方杖语：本来方杖在上期表示会亲自做 FIFA2000 的战术指南的，但实在太忙，只有拜托网易社区的网友隐形人来做本文。不过大家放心，隐形人是 FIFA 系列的骨灰级发烧友，相信他，没错的！

如果你是一个 FIFA 系列的玩家，那么 FIFA2000 无疑是一个新奇的东西。因为它在操纵和风格上有了明显的改变，键位变得少且简单控制取消了许多的花样动作，这和以前的 FIFA 系列有着明显的区别。从 FIFA97 到 99，EA 总是力求把过人的动作变得更多、更花哨。但这次 EA 的工程师们终于觉醒了！他们终于知道要做更真实的足球游戏的规则了！

也许他们听的抱怨太多了，这次的 FIFA2000 做得的确非常真实。增加了球员之间的推、靠动作，这在现今的足球场上是和射门一样重要的技术。E 键护球、急停和扣球转身（好像是 FIFA2000 唯一的组合键动作），最重要的是传球变得不准了！这个听起来不能接受的改进也是 FIFA2000 两个最大的特点之一，还有一个就是个人的带球过人突破。这个变化使得单刀直入成为可能！在 FIFA2000 里面过三个人射门得分要比传三次球再射门得分安全且方便得多！

可以说 FIFA2000 中加入的新元素都是在足球场上能看到的！而且把很少见或者根本不可能的动作删了！这些改变虽然听起来都

很好，但对于玩惯 FIFA99 的玩家来说就显得不那么诱人了。他们踢惯了直线一般的传球、边后卫的疯子式助攻、角球无敌、任意球必进法和花哨的过人动作！他们不喜欢传球传到别人脚下，因为 FIFA99 中让别人拿球过中场就是失球的一半！他们是踢 s 长大的！是靠 z 成名的！缺少了这两样，他们就说：FIFA2000 是垃圾，是 FIFA 的终点。

这让那些自以为 2000 年可以被人夸了解足球的 EA 工程师们失望过度。不过 FIFA2000 毕竟是足球游戏的潮流，你要尽快地适应它来提高自己的水平，巩固自己在 FIFA 帝国的地位。

我在第一时间拿到 FIFA2000，玩了一段时间总算小有成就。和上一代一样，你越早接触它踢的越多你水平就会升高得越快！其实就是练出来的，没有玩两盘就成高手的人！如果你有条件上网或者经常去网吧玩，那就多多地找人踢，一开始输得越惨越好。为什么？因为可以狂赢你的人水平肯定比你高许多，虽然不一定是高手但只要和比自己水平高的玩就可以。你会学到很多的技巧经验！等你入流了以后不是人见人切的时候，就去找和你水平差不多的或者比你稍微差一点点的人玩，这样可以让你有战胜别人的乐趣，使你更有兴趣，继续练习来玩这个游戏。当然这一段时间是水平提高最慢的时候，以后就要阶梯进行，经常和高手玩，输惨了找比你弱的出气，这个办法很有效，你会觉得：“嗯，还有比我踢得好的，不行还得练！哦……原来我的水平这么高了，都可以赢某某了！哎，没白练！”不出意外的话，你很快就可以成为大国手了！

你没上网？不去网吧？又酷爱 FIFA 那就看下面的单机篇，大国手和入流手可以指点我下面写的对战篇！

单机篇：

和电脑打分三个级别：业余、职业和世界级，三个级别电脑的 AI 好像是分别设计的。业余级就是让你熟悉游戏一些键的操纵 s、d、a、q、w、e、alt、ctrl、shift、ins，还有上、下、左、右，操纵键就

这么几个，而且 shift、ins 不常用，这样左手控制 7 个键，右手是方向键和 ctrl，很容易上手。业余级没什么可说的，你先带着球跑几圈试试各个键的用处，踢 1、2 场就够了！当然你得全胜！然后直接升职业级，这个级别很有趣，电脑看起来傻傻的，但有时候却非常厉害，抢断凶狠速度快，进攻流畅，而且截球非常准。你会发现传球经常跑到对手脚下！这个时候就该练过人了！首先你要知道每个键的作用，能轻而易举找到每个键的位置，不用想，直接出动作，比如转身过人就直接按一下 alt，不能有想的时间！一上来肯定输得特别惨，没关系，踢几场就习惯了！你会慢慢发现电脑是有规律的！它什么时间铲球，什么时间 D（断），往哪个方向传球等等，你玩上 2、3 天后会觉得也不过如此吗？不过我要提醒你几点：D 键在防守时是抢断，用在对手挑球（alt 按住 1 秒后松开）过人、跳球（ctrl 轻点一下）过人和突然变向（跑动中突然改变方向一般是左前和右前来回跑，就是交叉跑）的时候，D 对付转身（alt 轻点一下）过人的时候失误非常多！A 键防守中是铲球，用在对手转身过人时，要看准球铲！职业级的电脑很少用急停交叉跑（跑动中轻点 E 键，然后向对手空当儿跑）！防守熟练操纵这些就足够了！进攻中要灵活运用过人，变向跑和急停（E）。多打边路进攻，中卫边路带球突破遇到防守队员用 alt 过之，在第二个后卫过来时采用变向跑或者跳球（ctrl）过之，在靠近底线附近往里进，按 A 传中，然后按 D + 球门方向 + 接球队员近角方向。这样的进球率非常高！用这种战术打职业级很轻松，但你不用边路光想中路突破就需要练一段时间了！主要就是变向跑和变向跑中转身过人！过人最好用前锋，所以要用 Q 键尽快传到前锋脚下！千万别用后卫过人，很容易失误。

和世界级打就非常难了，电脑的 AI 很高也很聪明，可以说有点像人了。他会等着你做动作，如果你要转身过它就跟着你跑，等你刚转过来，就是球刚转过来的时候，电脑马上用 D 键或者 A 键断了你！（这时候用 A 和 D 都可以断，因为做动作后有非常短的间隙）但

新手很难掌握好时间的判断，D 早了被对手过，D 晚了对手再来一个转身或者加速甩开你，所以这个断球是需要很长时间的摸索的。电脑传球是有特征的，一般都先向传球方向跑动，你可以在这个时候跟住它，等它传球的一瞬间按 A 或者 D 抢下了！当然喽，这也得需要判断它什么时间传，还有一种方法，直接向它要传的方向跑，等它传出来时你向球铲，这样断球率也很高。防守时要多用 alt 和 ctrl 造越位和围抢，在中场时少用 A 多用 D，因为 A 很容易失去位置，电脑很擅长用拉球过人，在禁区前沿和禁区里面要用 A 铲断。禁区里电脑很少做过人动作，断球率很高！判个点球也无所谓，既可以练习点球，又可以看看今天运气怎么样，一举两得！O_*

进攻时更要灵活运用转身急停交叉跑组合过人方法，一对一时用 alt 转身，然后用 ctrl 跳躲过电脑的追铲（非常有用 FIFA99 ~ 2000 通用技）。灵活运用 D 抢断，有时候过于紧张会按多下 D，这样刚抢下来的球就踢到对方后场是没有攻势的，一般按 D 两下就可以抢断下来，抢下球按 Q 传到无对手区或者直传空当儿，接球队员在没接到球的时候按 alt 转身，这样就不容易被断，以后的就是转身，跳，D 抢断，D 射门了！为什么没有抢断？你转身再跳的时候，球被它身体碰到改变方向，这时候快速按 D 抢断，紧接着 D 射门，很有效的进攻方法！当然边路仍是凌厉的套路，和职业级一样，打边路要比中路容易，长传头球摆渡（空中按 A、S + 方向键），抢点队员头球射门或者倒勾射门都有一定的成功率。注意：FIFA2000 里最不好打的进攻就是 s 短传了！如果你热忠 FIFA99 的 s 短传，那就尽早改变过来，否则有“严重的后果”，FIFA99 高手变 FIFA2000 菜鸟了。

单机篇就这么多！应该可以训练出一代高手了吧？定位球在单机篇里面好像没有什么用（电脑做弊），放到后面对战中讲！如果你是单机高手踢 world class10 几个的大高手！你千万别和人说你是 FIFA2000 高手，因为和人对战是两回事，人要比电脑聪明得多！和人打对战是 FIFA 的成功之处！也是 FIFA 的乐趣所在！

对战篇

和人对战最重要的是信心和状态，当然技术是保障状态好坏的关键！尤其是和高手对战，你被他连过多人破门。这对信心有很大的影响，你会觉得下面的球越踢越急，抢他的球怎么也抢不下，这时候你就被他压制住了！你越来越生气，导致最后的精神压力过重，下次还没踢的时候就先紧张，就不能发挥你的正常水平！所以信心是赢球的关键。一但有了信心，状态自然会好，技术动作也可以发挥出来。我曾经和许多高手踢过，但我一开始不知道他们踢得有多好，所以开始很有自信，确实也赢了几场！但和他第二次踢时就觉得他水平太高了，踢不过他，导致惨败。这就是信心问题了！

对战技术的关键在于带球过人、抢断、阵型、边路传终！角球和任意球也是一种得分的方法，但和阵型有关系，所以不同阵型，定位球方法也不同。

过人

带球过人技术是关键，选一名指标最高的作为前锋！一旦截下球尽快传到前锋脚下。前锋拿球就转身，这个转身的方向要看对方的防守队员哪里有空当儿，就向那个方向转身，转身以后观察对方的防守队员有什么动作，比如他切换队员没有，如果对方没有切换队员就是说带圆圈的队员不在你身边，那你就可以肆无忌惮地往里面冲，当然不能直着冲，还要交叉跑或者斜方向跑来甩开对方！如果他就在你前面（带圆圈的防守队员），可以再用一次斜方向的转身，斜方向转身可以减少被铲到的机率。接着狂按加速键向前或斜前跑，如果他在追你，这个时候要小心了！他马上会来一个铲球（规律，因为他在你身后，d 不可能断到你，只能铲）你在跑的途中碰一下左右键，只要稍微偏一下他就不可能铲到你（非常有用!!!）。躲避铲球的方法还有 E 急停，跑动中突然按一下 E 键，然后改变方向跑，可以轻易躲过对方的铲球。

当然还有跳，不过跳过一个就被后面的人抢走了！一对一时可

以选用跳躲避铲球，还有跳过对方守门员，这样可以显示技术，刻意轻视对方，使对方生气，你赢球的机会就大一些！FIFA2000 里面唯一（至今发现的）组合键也可以躲避铲球 E + alt（扣球转身，自己起的名），可以给对方出其不意，但不能躲避抢断！

躲避断球的最好方法就是转身，不停地转身。如果你发现对方只用 d 断球，很少用铲球，你就可以一直转身加速，直到进球为止。当然高手是不会只用一种断球的，过高手可不容易，你要判断他先铲还是先断，是跟着你还是在后面铲你，这就需要你先观察。比如你上来就每个动作都用一遍，突破几次看看他用什么，不管是谁抢球的方法都是有规律的，无非是铲断结合。你只要看出了规律就可以轻松过人了！

抢断

抢断是很紧张的活，一点不能放松。不停地跟住对方的控球队员，不要随便出脚，更不能随便铲球！铲球没铲到就会失去位置，让对方更容易突破。最好先跟住他，等他先做动作。抢断的关键在于方向的掌握，不管是铲还是断，都要判断正确方向才能有效地克制对方的进攻。时机也很重要，在转身后有非常小的时间是间隙期，那时候最好断，不过很难掌握。还有如果对方转身以后马上变向跑，你即使按 d 了，也因为方向不对而抢不到，所以要看清对手的跑动方向，在他转身以后还没有接第二个转身的时候断，转身铲球最有效的方法是看准方向，断球率很高，要向球铲，小心对手突然变向和急停。

战术

FIFA2000 里面的战术没有 FIFA99 那多，边路突破仍然是很好用的战术，中场拿球在对方上来逼抢时按 q 分边。边锋带球突破，面对一名后卫时用上面的方法过人，在快到底线的位置按 a 向球门传包抄，按 d 打近角头球，进球率很高。要点在于一定要及时分边，一定要形成突破，禁区里面一定要有一名前锋（一般 5 - 3 - 2 以上就

可以），还有后卫大脚长传到边锋，然后按住 ctrl 或者 alt 键把球让过去，这样也很容易边路突破，要点在于边锋的站位（看屏幕右上角的雷达），还有直传直接射门也可以，要点在于看箭头，如果是绿色的按 q 可以传过去，如果是黄色的按 s 可以传过去，如果是红色的，就不能传，因为会被截断。其它的比如 a 长传空中，a 摆渡门前两下，d 倒勾，只是在大比分领先的时候，为了激对方才用！实战中用得很少！

射门

射门反倒是最简单的。d 加方向，s 加远角方向。一对一守门员的时候，速度在 faster 以上可以骗过守门员带球入门，当守门员扑上来时急停变向，然后跑进球门！这个也可以把对手激的够呛，如果你没把握过守门员，还是用 d 大力射门好！

定位球

角球虽没有 FIFA99 那 100%必进法，但也是一种得分的犀利武器，首先是 3－4－3 三前锋的阵型，角球看前点，有一名队员一般是 w 键，按一下 w，然后按住 d＋球门方向＋近角方向，据说进球率 70%，我用了大概没有这么高，一场 4 个角球能进 2 个，要点在于要快，因为已经知道前点有 w 队员就应快按 w，在对方没有切换队员之前进球。4－4－2 和 3－5－2 的角球，在守门员前面有一个队员（没有键），把箭头稍微降低一点按住 s，最快松手，接着狂按 d＋球门反方向＋来球反方向，据我测试进球率 80%以上。4－3－3 的角球最不好进，只有自己控制箭头力度，往外面偏移点抬到最高按 s，用 4/5 的力度接着按 d＋球门方向＋来球反方向。

任意球在禁区前进球率最高，箭头偏移守门员方向一点，如果远的话稍微抬高，按住 s 等它自己松开。禁区里一般都有一个队员把箭头对准他（在没有被对手挡住的情况下），掌握好力度，一般是 3/5 力度或者更小，接球后按左或者右射门。还有一些任意球，比如空中接力倒勾成功率比较低，在中前场发任意球也有一定的进球率，

找到离球门最近的队员，用箭头瞄准他稍微旋转点，左右都可以，s到最大（如果距离近就小点），然后按 d 头球射门或者 dd 倒勾都可以！

总之没有必进的也没有不进的！我喜欢用每次都不一样的定位球，怎么想怎么发，比如角球：s，传守门员前 s+球门反方向，接着 d+方向键射门；任意球：s 大脚传到禁区，a 摆渡给门球前队员，dd 倒勾射门；角球：按空格找到离发球队员最近的队员，一般是 d，然后 a 摆渡门前，d 头球射门！

好了！总算写完了！花了我两个夜晚，可能有许多错误之处还请 FIFA 爱好者们指点。到目前为止 FIFA 仍然是电脑平台上最棒的足球游戏。FIFA2000 虽不是完美的，但它比 FIFA99 有了明显的改进，它更像是真实的足球。希望这篇文章能给刚上手和从 FIFA99 过渡来的朋友们一些帮助，祝大家都早日成为 FIFA 大国手！

隐行人

半死不活之针锋相对

游戏类型： 射击

语言： 英文

游戏厂商： SIERRA

评　　价： ★★★★★

方杖语： 算什么呢？就算是资料片吧 ^-^

故事背景

在上一次的历险中，故事的主角是 Gordon Freeman，而这次你将以一个雇佣兵战士的身份来到黑山研究所，你们的目标正是 Freeman，你的名字叫 Adrian Shepard，是突击队的一名下士，你和其他队员门接到的任务是前往黑山研究所进行清理工作，而你们乘坐的鱼鹰运输机突然遭到外星人飞碟的袭击而坠毁，当你醒来时，其他的队员已死亡或者失踪。现在该做什么呢？进入基地并去了解所发生的事吧！

游戏攻略

WELLCOME TO BLACK MESA

当你醒过来的时候发现周围都是其他战友的尸体，黑山研究所的一个研究人员告诉你，飞机遭到了袭击，大部分人都死了。走出医疗室，在左边走廊尽头的桌子上找到防护服，向前走看见一个警卫消灭了一个怪物，过去与他交谈，他会帮你打开安全门，先在地上找到一把活动扳手后继续前进。上楼后出门，外面是一条在一个峡谷峭壁上修建的过道，但由于被破坏，已经支离破碎了，经过几次连续跳跃后到达对面的平台上，进门后从墙上的裂缝钻过去就会看见坠毁的飞机和几个队员的尸体，由于飞机砸在了电网上，一道

强烈的电弧挡住了去路，先从旁门的大铁门进去，在不远处就能找到一个变电站，从墙边的通风口爬进去，躲开一道道电弧后，将电闸断开，在一个警卫尸体旁找到一把手枪，然后返回飞机坠落的地方，穿过电网，从一个井口沿梯子爬下去。到最底层后，沿着通道一直走，小心上面的触手怪物，穿过一道门，前面有一个很大的升降平台，干掉上面的两个放电怪物，从左边的门走，进入一个房间，突然发生了爆炸，地板全被震碎了，墙上的管道也破裂了，从里面留出了有毒的废水，这时一定要冷静，看准时机跳到上面一层的架子上，这有两个门，但都锁上了，地上的废水不断升高，忽然在控制室里有个穿黑西服的人把门打开了，迅速跳过去，到控制室时那个人已经不见了。乘电梯下楼，来到一个仓库里，小心地上的毒液，先到二楼，操纵控制杆，把运货的平台停在那个大门前，下楼踩着周围的梯子跳上平台，再跳到大门旁边，打开大门。

再往前就是轨道车的巨大的通道，跳进墙上一个破裂的管道里，顺着水流掉进一个大水池里，在附近找到梯子爬到上面，穿过一道门，发现自己在一个仓库二楼的过道上，下面有个运货的机器人，并且地上有很多毒液，忽然响起了警报，能够下去的梯子都被封锁了。用枪把挡住机器人的箱子打碎，机器人把箱子放下后，警报解除了，从梯子下去，踩着箱子跳到对面机器旁，按动机器上的按钮打开水泵，把地上的毒液排光，从大门出去。前面又是轨道车的通道，在轨道上停着一辆轨道车，但相隔很远，把旁边一个小平板车推过来，踩着上面的木板跳进车箱里，这时轨道车开始前进。

WE ARE PULLING OUT

不一会儿，轨道车就停下了，下车后小心两个放电怪物的偷袭。从旁边的大门进去，前面有个警卫正在摆弄自动售货机，带着他一起进入大楼。沿着楼梯上楼，一路有不少怪物，尽量让那个警卫消灭它们，可以省一点子弹。在一个房间的玻璃窗外看见里面有个怪物杀死了一个警卫和科学家，从窗户跳进去，那个怪物却不见了。

向前穿过走廊，尽头乘一个升级机上楼，忽然上面传来一阵枪声，原来一个雇佣兵被几个放电怪物电死了，消灭那几个怪物，然后从墙上的通风口爬进去。从另一边出来，看见外面停着一架飞机，原来雇佣兵要撤退了，从隔壁房间找到两个战友，带着他们出去，可大门突然关上了，这时又看见了那个穿黑西服的人。只能另找出路了，一阵闪电，好几个怪物不知从什么地方冒出来了，干掉怪物后从墙上的大洞出去。

MISSING IN ACTION

从墙后面的管道下面过去，从墙上的通风口爬进去，再打碎下面的铁窗，到了天花板的上面，小心颜色稍暗的天花板已经腐烂了，一踩就会掉下去，前面有两个转得飞快的大排气扇，从上面的架子跳过去来到外面。前面又有两个排气扇，从两个叶片中间小心的通过，下面的两个风扇中，右边的那个少了一个叶片，看准时机从它下面的通道钻进去。从通道出来后前面有两道火焰挡住了去路，趁着火焰的间隙迅速跳过去。从对面的通风口进去，在里面不仅要躲过火焰，而且还得从一个喷火口钻出来，干掉外面的怪物，在前面有个用开关控制的喷火口，将一个写着“DANGER”的箱子推到喷口前面，按动开关用火引爆那个箱子，地上会被炸出一个大洞。跳进洞里，穿过一条隧道，钻进一个通风道，再钻出来发现来到一个仓库门口。

一辆卡车被大门卡住里，进入仓库，按动按钮打开修理车间的大门，然后在二楼找到一个损坏的电梯。先沿着电梯道里的梯子下楼，在底层一个堆满箱子的房间里找到电梯的电源开关，将它关掉。回到电梯道里，从上面悬着的钢缆爬到三楼。再往前的一扇门是从另一边锁住的，踩着小箱子从通风道钻过去，从对面把门打开，将小箱子推过去，翻过一堆杂物，捡起地上的手雷从窗口仍进旁边的房间，把那两道门炸开，把小箱子推过来，再次从通风道走，沿着走廊向前，地板有一块被掀起来，下去后关掉电闸，从上面的电线

爬上去，前面的两道门都打不开，用无线电呼叫队友，不一会他们就炸开旁边一扇门冲进来，其中有个工兵用焊枪把那个通向电梯的门焊开了，乘电梯下楼。

FRIENDLY FIRE

走出电梯，刚才那个工兵为你打开另一扇门，在里面可以取得一些弹药，再回到电梯那里。然后上楼，消灭掉几个放电怪物，在二楼找到一个会议室，怪物把墙打出一个大洞，从洞里出去，前面的一个房间的天花板被炸塌了，踩着石柱子爬上去，跳上平台，在前面有个考验你跳跃技术的地方，必须用两根电线荡到对面平台上，同时还得躲开好几道电弧，要多练练。到对面平台后从前面出门。在门外遇到一个医疗兵，前面的门被锁住了，只能另想办法。从旁边的通风口进去，进入一个大仓库，里面有好几个穿黑色衣服的特种兵守卫，先干掉他们，在一个自动门后面找到一个受伤的战友，正好他是个工兵。在仓库里找到一个用木棍别住的门，打碎木棍开门，迅速向后退，原来打开的门引爆了两个触发炸弹，再用手雷摧毁自动机枪。出门后把那个医疗兵带进来，给那个工兵治疗后，再让那个工兵把外面的门打开。进门后还会遇到自动机枪和触发炸弹，前面又有两个雇佣兵，进入一道铁轨对面的仓库，小心对付里面的忍者。在楼上拉动开关，打开铁轨上面的一扇门，沿着铁轨一直走到尽头，那里有个轨道车，在二楼找到一个控制室，打开铁轨上的路障，然后登上轨道车，先向后退，用枪打分道开关后从那道路障处通过。一直开到轨道的尽头，从窗户跳进一个房间。

WE ARE NOT ALONE

再向前不远，打开一扇大门，正好遇到 Golden Freeman 通过传送点逃走，千万别跟过去，从旁边绕过去爬上一个倒塌的平台，进入上面那个传送点。一阵闪光，你也到了异次元空间，天上飘着一个平台，你必须通过地上的弹射装置一层层的跳到最高处的平台上，然后从传送点离开，难度相当大，必须很有耐心。

CRUSH DEPTH

又一阵闪光，发现自己又回到了黑山研究所，乘电梯下楼，出门向右边走，在一个实验室里有一个控制台，按动上面的按钮，可以将水池里的一个研究员传送过来，带着他到电梯右边的一个安全门，让他打开门，里面又有一个安全门，可那个研究员刚走过去就被门两边发出的电弧电死了，只能另找出路。在附近有个破碎的水箱，从里面的梯子爬上去，干掉好几个怪物，然后从通风道进入那个门后面的实验室。这里也有一套传送物体的机器，站在里面按动按钮，忽然周围一阵放电和爆炸，传送机被摧毁了，而你却被直接传送到了水里，赶紧从旁边的洞口出去上岸。穿过一条通道后进入通风管，出来后又掉进一个水池里，水下的一个铁栅栏关住了，先在栅栏门口安放几个触发炸弹，然后从梯子爬上岸在控制室找到铁栅栏的开关，这时从里面游出一个怪鱼，那几枚炸弹足够收拾它了。再跳到水里，迅速钻进洞口在里面找到一个圆形扳手，转动后就可以把这个房间里的水排干，进门来到一间实验室，向前走连续通过两个传送点后，潜入水中，躲过两条怪鱼，从上面的管道游上去，再沿着长长的管道向前走。

VICARIOUS REALITY

在前面沿柱子爬上去，来到了样本研究室，原来这里就是研究那些异形怪物的地方。走过一条很长的通道，但尽头的门却打不开，只好返回，忽然遭到的怪物的偷袭，干掉怪物后从被它们震碎的窗户出去，外面是一个大厅，一阵闪光后，一只巨大的放电兽冲里过来，如果注意躲开那家伙的放电球就很容易对付，干掉那个怪物后从对面的一个大铁门进去，乘电梯上楼，这里是另一个实验室。在附近找到一个损坏的电梯，从电梯道里的梯子爬上去，接着又是一条很长的通道，在尽头找到另一个可以使用的电梯，下楼后在一个实验室里，打碎玻璃窗，到外面的大厅里，先消灭下面到处跑来跑去的小怪物，然后进入下面的大门。里面也是实验室，在一个房间

里找到全息录像留言，在隔壁房间可以得到一把向触手怪物一样的武器，可以用这个触手枪射击墙上有小绿点的三角形东西，你就可以顺势荡过去，在前面的房间里就必须用它，从原地荡到相隔很远的对面平台上。

在前面不远处的大厅里有两巨大的绿色尖爪，用触手枪抓住高处墙壁上的绿点，荡到那个窟窿里，接着钻进通风管道到一个房间里，先关掉对面通口处风扇的开关，然后钻进去，沿着水流前进。

PIT WORM 'S NEST

从通风道出来后是一个水池，从旁边的大门进去，里面是废物处理厂，忽然工厂里传来了几声怪叫，再加上满地的尸体，有一阵不祥的预感。进入工厂，果然里面有个巨大的肉虫子似的怪物，那个家伙挡住了对面出口处的伸缩平台。那个怪物的下半截身子在废水处理池里，可以用毒水干掉它。从梯子下去，小心它的放电，在控制室里有两道门，一个是通向地下室，一个通向上面平台。先到地下室，那里有个垃圾处理站，先开动处理机把那些箱子都挤碎，然后在地上找到井盖，跳下去，接着沿着通道找到抽水机，打开开关，这时地上开始积水，尽快回到那个井口下面，水面继续上升，直到你爬出井口。回到控制室，到上面平台，先按动开关打开蒸汽排放口，再用触手枪荡到对面平台打开压力开关，回到控制室按动总开关，从两边排出的毒液就可以消灭那个怪物了，再到上面打开自动桥。

FOXTROT UNIFORM

从前面的门出去，使用触手枪爬到上面的通道上，然后从一个井口爬上地面。在一个房间里找到两个战友，补充一下弹药后来到一个堆满爆炸物的院子，一定不能射击那些箱子，也不能碰到触发炸弹，同时还要小心高处敌人的狙击手，尽快消灭周围的敌人后进入一个仓库，里面的一些敌人正在与怪物交火，躲在旁边等他们打得差不多的时候再冲进去。从一个井口下去，突然上面的仓库被炸

塌了。在漆黑的地道里向前走，旁边不断有巨大的放电兽冲过来，原来你跑进了放电兽的巢穴，尽快通过，在尽头爬上梯子，上面有几个雇佣兵战友给你打开了井盖。穿过一个堆满箱子的院子，从一个被摧毁的大门进去，来到一个大坝。在大坝上有个巨大的怪物，先用触手枪荡到对面，然后按动那个启爆器，怪物被炸得粉碎，同时大坝也被炸出一个缺口，从缺口处的那个管道钻进去，接着顺着水流被冲到一个湖里，沿着河水一直走。上岸后是一片空地，远处有个敌人用榴弹炮向你射击，先用火箭炮把他干掉，然后从一扇门进入大楼，在里面找到无线电，与战友联系后再回到空地，在那个着火的坦克旁边有一个大门打开，进入地下室后，踩着箱子跳上那一排管道，从管道中间钻过去，从楼梯一直爬到楼顶，找到那个榴弹炮，用它把左边的那一道围墙炸塌，进入后面的小门。

在一个院子里，有很多怪物，同时天上还有直升机，先等直升机把怪物全干掉后，再用火箭炮把它打下来。爬上屋顶，在附近一个小房间里把电闸关掉，然后从屋顶上的那条电线过去，从通风口跳进去。里面是一个停车场，消灭周围的怪物和敌人特种兵后，踩着一辆吉普车爬上天花板，到另一个车库，在前面有两个敌人正在摆弄一个核弹头，干掉他们，再把弹头锁定。这时一个警卫帮你打开了安全门，乘电梯下楼。

WORLDS COLLIDE

走出电梯，这里是一个堆满箱子的大库房，有很多敌人守卫，从移动的箱子后面找到出路，在出口处有个警卫会给你打开大门，再乘电梯下楼。前面有一道粉红色的光幕，最后的决战就要来临。从绳子爬到上面平台，在那个蓝色水池里加满血，不一会，一个长着很多触手的怪物从光幕伸出头来，先用两边平台上的激光枪打它的眼睛，它的嘴就会张开，射击它嘴里的光球，就能对它造成伤害，一场激战终于消灭了那个怪物，忽然又一阵闪光，再次遇到了那个穿黑西服的家伙，他会对你说什么呢？……

波斯王子 3D

游戏类型： 动作冒险
语言： 英文、中文
出品厂商：
评价： ★★★★★
方丈语： 整个就是个男劳拉嘛 ^-^

感谢游戏原动力、楚玄友情提供本攻略

我被一个带刀的彪形大汉扔进了监牢里。他居然还笑 # ￥ % ……咳，没办法，谁让咱们命苦呢！先想想怎么出去吧！

咦，右边的墙怎么……我推（CTRL + 前）哇！开了！这就出来了！呵呵……向右转，看到大汉在前面的铁门背后，别去招他，左边有一个门，进去是一间牢房。里面有两个囚犯，和他们谈过话后（由于我 E 文不好，所以不知道他们说什么，这里也就不说了。）来到右边囚犯的身边，看见有一堵墙，可以爬上去（ALT + 前）。咦？有洞，我再爬，上去之后直走，看到一间奇怪的房间，有一块类似地板似的东西，我踩！上面的横段上有水流下，上去，然后直走出去，下水。再上右边的岸，再爬上一个崖壁，看到一座吊桥，冲过去（桥会塌）再爬上峭壁，看到一个石洞可以进去，小心，前面有断崖。跑起来，然后按 ART + 前，紧跟着按 SHIFT 扒住对面的峭壁，上去。哎，好险，原来底下都是钢针……前面有一个洞，按 Z + 前爬过去，看到一个犯人，谈话得知出去后右边还有一个看守。出门后往右去，（尽量别让看守看见）快跑到走廊尽头，灯下又有一块地毯，踩下后，顺原路返回到出门处，一直走，看到岔路右转，这时看守不会追来。刚才踩下的地毯已经把门打开了，

一定要跳过去，因为下面有钢针。

进去后铁门自动关上，顺着一路走（跳，因为有钢针）下去，看到有一个凉棚类的东东，扒上去，再跳进右边的大门里。看到有三个岔路，中间和左边的岔路都有危险，进右边的岔路。一路走来，看到有一个看守正在睡觉，不去惹他。向右走，上台阶，穿过走廊，看到有一个类似起吊机似的东东，转动起吊机！（CTRL）果然吊起来一个箱子。下去后往右走，看到有一个扳手，转开后，门就开了。跳上对面的吊板，再扒住吊板对面门上的缺口。上去后跳过几个吊板，看到底下的房间里有一个看守。勇敢地跳下去后，否则他会来砍你。赶紧来到左边的门里，蹲下（有机关砍你的头）爬过去，一路来到看守上方的台子上。上面有一个箱子和一个缺口。嘿嘿……把箱子从缺口推出去。砸死了看守，拣起他的刀。顺原路返回，来到有吊板的房间，杀死一个看守，进右边的门，把箱子推到墙角，上去用钓钩把箱子吊起来，底下有加血。上去后杀死一个拿矛的看守，回到刚才有睡觉看守的地方，杀死他。打开开关。来到刚才的三个岔路口，一直走进对面的屋子，杀死看守。看到左边有加血，小心机关。吃到加血后进右边的门，看见刚才把我扔进监牢的大汉。只见他把手往一个雕像嘴里伸了一下，门就开了。真奇怪!! 我拣起旁边桌上的盒子，回到刚才岔路口的中间的房子，有机关。爬过去，原来是一间审问犯人的屋子。把盒子放在左边的刑具上（CTRL)，打开墙上的开关，盒子就被压碎了。过去拿起手套，回到刚才的雕像前，把手伸进去，房门便开了。

进去看到刚才的大汉在守卫，找准机会冲上去，砍死他。进门。过关!

一路走来，进入走廊。身后的铁门突然关上了！不妙！只听见“嗖嗖嗖”，有人向我射过来三箭。幸亏我身手矫健，躲了过去。此地不宜久留。沿着独木桥走到一水池边。右边的吊桥被看守给关上了，只好走左边的了。跳上独木桥，一路来到一个石台前。此石台

上有镰刀，下也有镰刀。先跳起，扒住上面的墙沿，不要上去，有镰刀。向右平移，上到没有镰刀的地方，赶紧转身，跳起扒住对面的墙壁。此时，身后的一堵墙居然推了出来。要是我还在上面，可能就被它给推到镰刀上了。（此处建议存盘）沿着走廊走，小心底下的镰刀，走到外面的吊桥上，往左，跳起扒住左边的吊桥，在一直走，扒住前面的吊桥，上到左边的一间屋子里。小心机关，不要走到突起的木版上。沿着板子之间的缝隙走。接着，便走到一间有蓝地毯的房子里，踩到出口处的地板后，赶紧往右跑，踩到左边的地毯，跟着赶快冲过铁门（有时间限制！）。起跑，起跳，抓住对面突起墙壁，小心有塌陷。走到右边的吊板底下，扒住。上去后，经过一段助跑，扒住对面的墙壁。进去后，刚才拿箭射我的人居然让我给吓了下去，摔死了。拣起他掉落的弓箭，顺原路返回。（右边的悬崖上有加血，但小心摔下去！万劫不复！）来到水池旁边，拣起士兵掉落的箭。切换到2，然后拔出箭来，射向吊桥门洞里的一个圆柄，此时，吊桥应声而落。

刚一进门就有一个侍卫，干掉他后，向右行。注意门两侧的机关，趴下行进。走过去后，便看见我心爱的公主被人给带进了铁门里！真是……算了，还是想想怎么救她吧。向左走，上台阶，看见刚才把公主送进去的胖子。算你倒霉，跟我过不去。我砍！杀死他，（如果血是满的，可以略过本段。）然后回到底下，看见有一块蓝色的地毯，踩下去后，两边底下的铁门便开了。从铁门进去后，可以找到一瓶加血和一些弓箭。完成后，从旁边的水池游进去，然后通过一个过道，来到吊桥水池的下面，然后再游上去。接着通过吊桥，小心机关，回到刚才上台阶的地方。从对面的门进去，要趴下，爬到对面的门里。(不然会死的很惨!!)

刚一进去就有一个守卫，干掉他后，来到左边的门洞里。谁知道他居然没死!! 按下了机关，我眼前的桥便塌了！没办法，我跳！对面一共有四个门洞，第一排左边的门里有箭，右边的门是死的；

第二排左边的门洞里有加血，最后来到右边的门洞。进去后，来开对面的台子（CTRL+后），爬进去，然后把一个可移动的台子推到洞口处的右边。上台子，便发现上面有一个缝隙，钻进去。上来后，进对面的门后扒上左边的台子，后退几步，助跑，跳！来到对面的悬木上，再跳，进入对面的墙。小心守卫，干掉他后，可得到加血。拣起左边的箭，来到门洞里，踩下踏板。左边的吊轮便升起来了。然后在窗户口处拔出弓箭，准备……射！对面的守卫应声倒地，并且帮我把对面的吊轮也升了起来。呵呵！省了不少事。顺原路返回，进入铁门后过关。

刚一进门就有一个守卫朝我射箭。我赶紧跑到木箱后面躲避，拣起底下的箭后，我环顾四周，发现右边有一条吊着的链子（金色的）。我小心地避开守卫，助跑几步起跳后抓住绳子（ATL、CTRL）悠到对面的台子上。一路上来，杀掉守卫，有一瓶满血。好爽！进入右边的吊梯，下去后扒住右边的船沿，上去。在船槁处按 CTRL，我便划呀划……夷？有个人跳了下来，没别的，砍死。

划着划着，我的船便进入了一个船坞，跳进水里，来到右边。发现有两个木箱，上去后，来到船坞的台阶上。还记得刚才进船坞后关上的门吗，跳上去，然后走到尽头处，起跳，扒住对面的台子，左移一点上去。一路走上去，小心机关，尽量找空隙走，不要走突起处。走上来后，有一个胖子杀死他后，过关。

一进门就有一个守卫，砍死他后，喝掉他留下的一瓶水。进去后打开左边的开关，吊桥升起，再打开右边的开关，打开有边的门。小心机关，进去后，有一个胖子，杀死他。上吊桥。把一个箱子推出洞口，你便随着机关上去了。一上去便发现有一个守卫，冲过去杀死他。回到刚才的出口，再把刚才的箱子推进去。等吊墙放下后，来到左边的台子上，扒上去，走到尽头再扒上去。上吊桥，跳到左边的台子上，进去后杀死一个胖子可以得到加血。走进右边的门里，一路冲过去，拣起地上的箭。从窗口出去，右边有一条绳

索，起跳后扒住，悠到对面的台子旁，再扒住上去。杀死守卫，拣起地上的箭，从门里进去，来到对面的窗户。抓住绳索，攀到上面，看到一根悬木后，按后跳。落到悬木上。上台子后，一路冲起来，到边缘后，跳！扒住吊桥的绳索，然后放开。从吊桥上下去后，砍死一个守卫。

之后来到一个类似图书馆的建筑里，一段过场动画完了之后，便走过去和一个先知谈话。仔细找寻一下，发现图书馆两侧各有一个突出的暗槽。千万别去左边的那个，走到右边的那个前面按CTRL。好似阿里八八一样，暗阁一转我便升了上去。进去后，来到又一间图书馆，走到对面门的左边，有一堆书。爬上去，再爬上门洞，跳到对面的木台上，上书架，跳到旁边的台子上。进屋后沿着旋梯一路上行，便有看见一个胖子。怎么那么多呀?！我砍、我砍、我砍砍砍！杀掉他后，拣起旋梯顶上的弓箭后前行。转动扳手，马上走到悬板上。等悬板停了以后，马上跳到对面的台子上。扒住左边的台子，推动木箱，木箱后面有加血，从木箱空处上去。上去后，发现悬崖对面有一根金色的链条，起跳，扒住（怎么感觉象人猿?），悠到对面的台子上。从台子上掉到对面的书上，此时，书一颤……吓了我一跳，还以为要掉下去了！从书上往外望，有一根铁链，起跳，扒住。向上爬去，小心有人射箭，所以一定要快。上去后，跳到身后的高台上，冲过去杀死看守。回身来到刚才跳上来的地方，发现头顶有一空隙。起跳，扒住后上去有一瓶魔法！喝掉它后……夷？我跳的比 Jordan 还高!!!!! 走到台子的尽头，往远处看看，发现又有一个平台，我跳！上去后转身，远处还有一个平台，跳上去。再转身，又发现一个悬板，跳上去。（因为悬板和平台距离看起来很近，其实很远。所以一定要先跳到平台上，再跳到悬板上！切记切记，不然会死的很惨）跳上悬板后，面对墙起跳，可以扒住一个阁子，上去后有加血。转身对准悬台，我飞 落到悬台上后，扭动扳手，悬台便升了起来。刚上去，就有一个很 COOL

的看守，胸前还有文身。哎，谁让你生不逢时，碰上我算你倒霉。使出王子刀法，砍下它的脑袋后，有一扇门自动开了。进去之后，过关……

Palace 2

刚一进入宫殿，便有一个彪型大汉向我扑来。我闪，我砍。呵呵……你到底还是做了我的刀下鬼。进去后，左边的门里有一楼梯，下去后可以杀死一个侍卫。进右边门里就要小心了，门里有重重机关！对面有一扇门，一定要走到它面前（SHIFT + 前），要是跑，你一定分身!！等铡刀升上去后，冲过去，爬上台子，踩下踏板。然后立刻，跳下台子，再转身，冲过有两个镰刀的路口，踩下踏板。然后再立刻通过有铡刀的门。刚才看见的闭和的两扇铁门现在已经开了，通过一段助跑，起跳后抓住链条，悠到对面的平台上。呼！还真是惊险。(因为有时间限制，所以一定要快!）顺着绳子爬上去后，小心身后地板上的机关，进去后杀掉看守，接着用泰山的办法——悠！抓到链条后，落到对面的台子上。进去之后，有一个房间怎么看都不对劲。刚一走上去，地板便裂开了，我掉了下去，头顶还有一个石板往下落!!！怎么办??！虽然事态紧急，但因为我是王子，所以处事还是极为冷静的。我环顾四周，发现有一面墙好象有暗阁。我推……嘿嘿，楞是叫我给推开了。这时外面的石板也落了下来！真是千钧一发呀。我顺着推开的小路行走，上去后右转，转动把手，打开一扇门。之后来到左边的门里，踩下开关后一直冲出去！哎呀，不好，失足了!！只听“哗啦”一声，原来下面是个水池，幸好!！心率加快 50%！爬出水池，来到左边的门里，从刚才打开的门了出去。看到有一个女武士从对面的水池里跳下后，过关。

先不要跟着那个武士跳进水里，她在使美人计!！来到右边的一个门洞里，要快，有人放冷箭。进去后看见以前交谈过的先知，和他聊了一会儿。看见他对面的屋子里，有一个铁盒如同莲花一般

开了！真是神奇！顺着过道一路走下去，小心机关，趴下爬过去。过去后可以吃到加血。冲到悬崖边，抓住链条，扒住对面的台子。不要上去！有钢针！平移到右边。上去后，起跳后扒住对面的台子上去。一路走来，上到台子上，有一个彪形大汉。没的说，砍！一场恶战后，居然又有一个忍者跳了下来。砍死！！从他跳下来的台子上去后，会发现一对双刃刀。把把手关上，便关上了水下的转轮。回到刚才女武士跳下的水池，潜泳喽！！

下去后，通过其中一个隧道，上去后发现只有一个门是开着的。从门里进去，先踩中间的暗钮，在踩右边的，然后踩左边的。出去后，有一扇门开了。进去后，攀上高台，走过一个门洞。下去时要小心，采用黄花鱼战术——溜边。刚走到上面，刷！地上出来好多的钢针。好险！！！一路走来，发现一个看守鬼鬼祟祟地在我眼前晃了过去。夷？平常他们应该冲上来才对呀？这次怎么……我顺着右边走，一看，原来门后还有一个守卫，想夹击我？哼，DAY DREAM！我拔出弓箭，一箭、两箭……八箭两个全干掉了。出去后，来到右边的平台上踩下机关，吊桥缓缓从底下升起。通过吊桥，上台子。助跑，扒住对面的台子，上去后，有一个看守。砍死后，踩踏板，通过铁门。进屋后，看见有三个踏板，都不要踩，从没有踏板的地方下去后，看见有一个守卫在台子下面。神兵从天而降！！砍死侍卫后，可以得到加血。打开右边的机关，从开启的门里出去后，右行通过链条，悠到对面的台子上。进屋后，看见对面有一个大金杯。嘿嘿……反正不是我家的东西，推！杯子掉了下去，砸到了中间的暗钮上。顺着吊链下去后，踩下绿色的暗钮后，进入开启的大门。下了一段台阶后，便看见开始的那位女武士。千万在她跳“死亡之舞”前杀死她。不然，你连还手的机会都没有。砍死她后，得到加血，从身后的门里进去，上楼过关……

刚一进门，就有一个大汉。砍死后，直行下楼梯，小心镰刀。想到守卫居然把门给关上了，哎，又得费一番周折。扒住左边的窗

户，上去后跳下来便到了外边。杀死守卫（一共有两个，左右各一个)，跳上左边的平台，一路顺着跳上对面的平台。直至来到一个有石墙突出的地方。前面有加血，小心一路走过去的地板，会塌陷。攀上突出的石墙，下面有一个守卫。杀死她后，走出来，哇…看见我心爱的公主了！什么?！旁边站着可恶的半人虎，他叫一个忍者关上了铁门。啊，又有人向我发冷箭!！原来在右边。拔箭，射死后，上旁边的石柱，起跳后扒住对面的石台，再跳起扒住右面的石台。走到尽头，往右看，有一个石台，起跳后扒住。上面有加血。之后利用链条，荡到对面的台子上。进屋后，来到左边的台子上，通过一个兰色的走廊，跳到一个悬灯上。向右看，发现一个窗户。跳……扒住，上去后，右边的魔法千万别喝，否则＃＃＃通过链条，到达对面的平台。再跳到右面的平台。进屋后，下楼梯。小心地上钢针!！跳过后，出门向右，发现平台上有一个侍卫，摸出弓箭……我也放一回冷箭！（如果弓箭不足，可以跳下去杀死他）杀死侍卫后，跳到对面平台上，记住要扒住。从楼梯上去后，可以打开一盏楼下的灯，并且可以看见一个囚犯。从楼梯下来后，走进屋里。什么，连囚犯都要攻击我?！哎，干事不顺心，连喝凉水都塞牙逢。干掉囚犯后，从门里出去，发现一路很奇怪的楼梯。我跳起抓住悬木，在攀沿过去的时候，底下的楼梯居然从中间裂开了！幸好没走下面，要不然，死一百次也不够呀。从悬木上落下后，通过一个夹道，面对一个流水池。跳起后扒住，进屋后，利用链条，荡到一个有大汉的木台上，又是一场恶战!！呼，总算是干掉了。借助一段长长的助跑后，起跳扒住对面的台子。进右边的门洞，过关……

Street/Dock

什么嘛！一上来就有两个人来砍我!！解决掉两个人以后，爬上右边的平台。一路冲过去，小心会塌！走到尽头处，看到有护栏，利用护栏旁边的夹道助跑，起跳后攀住对面的木台。由于左边

有钢针。所以要推后几步，助跑后起跳抓住对面的木墙沿。这时会触动机关，木台上面有箭，不拿也可以。下木台后，沿过道一路冲到底，这时从我身后杀出一个武士。吓我一跳，赶紧拔出弯刀，砍了下去……在解决完他以后，从右边的踊路通过。又是两人夹击!!费了我九牛二虎之力，总算解决了他们。从右边的夹道进去，上楼后，便发现一串钥匙和一个加血（这个是我急需的!:)）顺原路返回至刚才木台旁的水池前，看到水池对面的钥匙孔。我拿出刚刚拣到的钥匙，一拧……万岁，打开了!

从右边的门进去后，小心地上的机关，要助跑一段才可以过。进去后有一个看守。杀死他后，右边的药水千万别喝，不然你会后悔的。从左边的机关上跳过，可以来到一个平台。如果从右边的门进去后，直接就可以来到平台，但是要小心有暗箭!! 所以……在出口处，我蹲爬过去后，便可以下去。注意，底下有一个拿棍子的老头!他的杖法着实了得，但在我的王子刀法面前，简直不值一哂。杀死他后，把靠左边的地道掀开，跳下去，直走，然后左转。咦……一扇用刺刀组成的门!!! 我照准时机……冲!! 呼，楞是让我玉树临风（此处省略形容词 200）的王子给过来了。刚过去，往下一看。天哪……下面的深洞里，居然也有刺刀!! 背对着洞口慢慢地往后退，刚要掉下时，按 SHIFT 扒住。抓住时机，然后……下!! 还好，这个洞口不算太深。下去后，出门一看，呵呵……居然有个半人鱼。等他游过去，背对我的时候，上去几刀干掉。从对面的门口出去后，前面居然是埋在水里的尖刀。往上看了看，嘿嘿，有个洞口在我正上方。



转身后，跳起抓住洞口。往里面走几步后，助跑，起跳抓住藤条。悠……过去。然后，上左边的平台，再跳到右边的平台上。面前是两排刀门!!! 冷静，抓准时机，先冲过第一个门，等一会，再冲过第二个门。过去后从洞口上去。来到一个居民区。刚走过去，哐啷，地板居然塌陷了！我趴没扒住！￥#%这次死定了！在我闭目等死的时候，音乐居然没变!! 我睁眼一看，原来我还安然无恙的站在那里。顺着房子溜达了一圈，看见屋里有一个潦倒的老人。反正闲着也是闲着，索性进去和他聊聊。跟他谈完后，拿起桌上的东西，出屋子。又转悠一会儿，上到最高层，通过一个悬梯，进入一个满是悬木的屋子（注意，这间屋子从下面也有门，但是……那个门是尖刀组成的闸门，除非你有金钢不坏之身，否则……）。在门口先跳到对面的悬木上，利用悬木的长度，助跑。跳到对面的悬木上，然后背对外面后退，赶紧按 SHIFT，扒住下面的悬木。再跳到对面的悬木上，同样利用悬木的长度，助跑，跳到对面的悬木上。这时，后退扒住悬木，落到墙上。注意一定要落到有铁锹的那扇墙里面，否则就过不去了。落下后，从铁锹旁边的洞口下去。过独木桥的时候，一定要快，冲起来后，到第一块木板边缘，起跳不然就会落入万丈深渊里。刚过去，便要杀死一个半人鱼。好在它还不算厉害。过水池，从旁边的暗道走过去。转过一个弯，前面是一个有刺刀的深坑。顺着左边的小道过去后，可以在右边喝着加血。前面有一串绳子，掏出刚才在老人家取得的笛子，嘿嘿……这可是我的拿手好戏。随着一阵悠扬的笛生，绳子宛如藤条一样爬了起来。顺着绳子爬上去后，向有气球的方向走。先进右边的一间房子里，里面有一瓶药水，喝了之后，只见一股黄色的管束围着我飞了起来……出来后，沿着大道走。刚踏上一个一个类似比武场的地方，前面就出现了一个超大号的半人鱼!!! 它也和前面的兄弟门一样笨！干掉它后，小心地走到右边的台子上。一定要按住 SHIFT + 前，因为如果跑的话，很可能掉下去。这样，就会被水底下的半人鱼按到

水里去。接着，一路沿着浮板跳到一个码头前。上去后，可以跳到水里，不去理会任何人。一路潜泳（因为上面有人放冷箭）来到一个突出的木版前，从一扇开启的门进去，过关……

Lower Dirigible

顺着对面的绳子爬上去，可以进入一个房间。看看对面的人，好象也是个劳动者，所以应该不会攻击我。上去和他打了个招呼，便从左边的箱子爬上去，再从出口攀出去。上来之后，碰见一个酷似刽子手似的人物。没的说——砍死。从旁边的柱子上的木台上去，来到一个吊台。到尽头，攀上突起的木板，这时有两种选择：一、攀到头顶的传送带上，冲到对面的平台上，底下有一些弓箭。二、走到尽头，顺着左边的箱子爬上去。可以看见一个监工模样的人。杀掉后，刚要从门里进去，便看见那人的尸体周围有一股蓝光，然后……消失了！！！真是神奇……从门里进去，和一位同志聊过后，下楼梯，这时可以得到加血。从那位同志旁边的窗户出去。跳到对面的悬台上，再顺着左边的绳子爬上去。上去后，不要急着从对面平台的箱子上爬上去。跳到对面的平台上，转身，再跳向柱子左边的台子扒住。上去后，来到左边的台子上。顺着绳子爬到顶层。身后绳子底下的木板很快会塌陷，所以要快抓住绳子。上去后，要落到里面的凹陷处，而不是右边的平台上。跳到对面的台子上，经过一处旋梯。上去后，又看见刚才那个看守。砍死他后，他的尸体居然……又消失了！真是#^&$%！！跳到对面的悬台上，再跳起抓住左边的突木。上去后，来到一个悬亭里，踩下机关，吊桥便放下了。从吊桥出去后，跳起扒住对面的木台。顺着箱子爬上去，通过一段楼梯，上去干掉一个刽子手后，来到左边的箱子上。因为悬台是移动的所以在上去之后，一定要快速上到右边的平台上。一上去，就有一门铡刀。还是先前的原则：慢慢走过去，等铡刀放下一次后，马上冲过去。走到尽头，可以来到对面的平台上。再走到尽头，冲上左边的木板，通过悬吊起来的走廊，到尽头的箱

子上。这时，由于杠杆原理，我所站的箱子低了下去，另一边的箱子升了起来。马上跳到对面的平台上，顺原路到达另一边的箱子上，再跳到对面的悬亭里。来到个滚动的梯子上，等到升上去后，对面有一个平台。跳上后，顺着左边的绳子爬上去后，过关……

Lower Dirigible 3

上平台，从中间的窗口出去，射死对面一个看守，利用绳子落到滑动平台上，然后到达对面。旁边的房子里有加血。上去后，射死对面很远处的一个守卫。然后利用左边的箱子爬上去。进屋后，从右边的门出去。落在平台上，左边的屋子里有一瓶神奇的魔法。回到对面的木台上，再来到右边的刚才杀死守卫的台子上。顺着左边的绳子爬上去，在柱子后面有一个门可以进去。上了楼梯，杀死一个刽子手，打开旁边的机关。这时，旋梯便落了下来。从旋梯过去后，面前有加血。顺着右边的木板上去，又碰见刚才的监工，杀死他后，他的尸体……又、又、又消失了!!! 太夸张了吧!! 从对面的门里进去，经过两个升降梯，刚一出门，便看见死灰复燃的监工从对面进去！走了两步，木台突然塌陷了。从木台尽头左边落到一个滑板上，来到左边木台正对的滑轮处。由于滑轮是向后滑的，前面又有铡刀，所以此处急难控制。冲上去，等铡刀落了一次之后，冲过去起跳扒住对面的平台。利用平台的长度，助跑起跳，抓住对面的单杠。悠到对面的平台上，从平台右边的升降梯来到上面的平台。再悠两次（高低杠?），到达对面的平台。这时，可以利用链条，悠到对面的滑板上（注意，要抓好时间）。通过滑板，来到对面的定滑板上。然后，下到左边的滑板上，到达对面，通过走廊，进屋。打开旋钮，落下来一个悬台，上悬台，从窗户跳出。来到左边的台子上。一路走来，看到有两个箱子来回进出。抓紧时机，从箱子前一路穿过，到达尽头左边的空门内。下去后，来到一个有两扇闸门的台子上。注意，因为两扇门之间的木板会陷落，所以当通过第一扇闸门的以后，一定要起跳，跳到第二扇闸门前。过

了两扇闸门后，上左边的台子。悬板中间的地板也会陷落，所以一定要快。通过一个箱子，上到转动的扇页上，之后跳到对面的台子上。这里就是开始看见监工进去的地方。踩下机关，进去后，监工威力大发，震走了几个箱子。你……你大发雷霆又怎样？当我是摆设?!! 我剁、我剁、我剁剁剁!! 好不容易杀死他，他居然不倒下。转动旁边墙上的旋钮…………天哪!!! 房子居然倾斜了，监工的尸体掉了下去。我心爱的武器也掉了下去!! 还好我手疾眼快，一把抓住了墙壁，翻了上来。

走过去，上对面的台子，转身上到身后的台子，从箱子爬上去，最终来到一个突出的悬木上。跳起扒住上面的屋檐，上到屋子的最顶层。看到一个突出的木台，上去后，进入升降梯，顺着木台一路走，过关……

Upper Dirigible

上去后，进对面的水池里拿到钥匙。来到铁门前，用钥匙打开。蹲下爬过去，旁边有两个机关石像。进去后，有一个守卫，我没有武器!! 好汉不吃眼前亏。踩下第一个踏板，对面的门开了。跳过第二个踏板，落到门里。大门应声而落，拣起屋里的长矛。刚从楼梯上去，就有一个拿矛的守卫，戳死!! 趴下后，从对面的门里爬出去，一定不要起来，一直爬到左边的门里。顺着走廊一路走，会来到悬木上。对面的悬木上有一个侍卫，杀死他后，右行。看到一个来回进出的木箱，从它前面过去，落到一个吊箱上，从缺口处进去。出来后，再通过一个进出的木箱，利用悬板旁边的绳子，上到顶层，进去后，干掉守卫，拿起他掉落的弓箭。进对面的屋子后，助跑，跳到最低的石板上。然后一路攀岩，便可以到达进出的木箱上，然后再次扒到上面的石板。注意，此处的石板会陷落，所以要快。最终可以进到上面的屋子里。（由于此处攀岩无太大难度，所以就不详细介绍了。）上去后，发现原来进了屠宰场。满地都是血迹，头顶上还有个扇页。此处一定要快，扒住扇页，从

洞口出去。通过走廊，有两扇铡刀门，抓准机会冲过去（一次一次来，不要求急！切记!)。落到屠宰场的下方。从左边的门里出去，遇见一个彪形大汉。杀死他后，从左边的门里进去，来到一个有水池的地方，看见上面有水流下来。爬住台子连上两层，上去后跳到对面的台子上。喝一瓶黄色的弹跳药水，起跳，扒住台子。踩下机关后，对面的吊桥放下，跳过去后，再跳到左边的台子上。这时，下面有机关。看准后，落到下面，踩下机关，高一层的吊桥应声而落。通过刚刚放下的吊桥，到达对面的平台。利用超级弹跳，跳到平台上方的机关处。踩下后，柱子里会放下一个悬亭。上去后，顺着绳子爬到阁楼里。从楼梯口处的门出去，下到转盘上，来到对面的门里。一路小心，因为上面会有大榔头砸下来。出去后，对面的墙壁上会喷火，不要冲过去。慢慢地走到左边的洞口处，落下后踩下机关，旁边的铁门便打开了。进去后，用旁边的箱子堵住地板上的出气孔，拧开旋钮，板上的毒气就冒不出来了，跳上地板上方的悬亭，便可以上去了。上去后，杀死一个守卫，跳到对面的平台上，再上平台上方的屋檐，上面有一个发射器，周围每个踏板前都有一个吊起来的梯子，惟独有一个没有。踩下这个踏板，然后上发射器，我……飞!!! 还好，被网子拦住了。扒住上面的平台，走道尽头转身，再扒住上面。过关……

Dirigible Finale

从左边上去后，有两个选择：一、走左边，等待守卫出来后，用弓箭射死他。二、直接走右边，干掉他。然后从守卫出现的平台上，抓住绳索，悠到对面。这时台子会塌。下去后，抓住对面的绳子上去，做好打恶仗的准备。扒住横梁上去，踩下机关，这时，半人虎便出现在我的眼前!!! 你！就是你！害我吃了那么多苦，又要躲尖刀，又要爬楼梯……此时，一股热流涌上心头!! 我冲过去，狠狠的海 K 了他一顿。刚打死他，我便落入了一个虚幻的世界。

Floating Ruins

我一睁眼，便在高空中。天哪……我一路叫喊着，落入了水池。从池子里出来，看见对面有一个妖精。用箭射死她后，从平台上去。上去后，道路从底下冒了出来，一定要快，因为道路是会消失的。冲到一个亭子里，左行，上另一条路。也是冲起来，到尽头有一个绳索，扒住后，悠到单杠上。看准前面晃动的平台，悠……扒住!! 上去后，右转便可以看见一个绳索。待到平台靠近绳索的时候，助跑，起跳抓住绳索荡到对面。上右边的平台，经过一个悬木后，看到右边的平台后，上去。中间的石头会陷落，冲过去后，上左边的石窟。进去后，可以看见上面的石梯伸了出来。从左边或者右边上去后，通过石梯跳到悬台上。进左边的石窟，一直向前走，利用单杠跳下会有一段滑行的过程，下去后抓住对面的单杠，再悠到下一个单杠上。这时，对准对面的平台扒住上去后，会有一个类似猩猩的的怪物。杀死它后前行，跳到左边的平台上，然后到对面的悬台，利用升降梯上到顶层。注意，旁边有石头会把你推入谷底，所以一定要冲过去后，抓住对面的单杠落到对面的平台上。然后马上起跑，冲到边缘后起跳，扒到对面升降的石台上。上右边的台子，转过一个弯，跳到对面的石台上。旁边的墙壁依旧会推出来，所以要快。冲过去后，上对面的台子，然后落到下面房间的洞里。避过回推的墙壁，从尽头的洞里下落后有一个升降梯，对面有一个女精灵（当然是坏人）。干掉她后，从旁边亮灯的洞里进去后，经过一个下坡，跳到对面的石台上。起跑，跳到石台上，踩下机关后一段过场动画，一路走下去从刚才动画里开启的洞里进去，可以喝到一瓶超级弹跳魔法。连着可以跳过几个石台（要注意火候，不然就会掉落万丈深渊!!）到最后一个石台，旁边有台阶的亭子顶上有加血。从这个石台跳到对面的走廊里，然后一直到底，上旁边的平台，前面有一个妖精。砍死后，顺着升降梯，来到上面。左边是一个石像，好象缺了一个红宝石做的右眼。不管它，先去右边，注

意，对面有机关，脚下两侧会出现镰刀!! 先上左边的石阶，然后走直线，到右边的石阶上。过去后，是一个转盘，两面都是闪电!! 会死人的!! 我看了看，然后跳到左边从水池里伸出来的石阶上。进入水池，我被引力吸入水底，到另一个水池，我又被吸了进去。从第三个水池出来，对面亭子里，就是我要的红宝石!!! 上去后，拿到它，从左边的石台上去，还有机关，小心跳过去，再次进入水池。按原路来到石像前，攀到上面，安好红宝石。下来后，石像的灵魂飞走后，可以捡回我心爱的弯刀。对面有一个妖精，砍死后，从她身后的台子上落下。看见前面的猩猩妖精后，杀死它，从它身后的门里进去，一个石台把我举了起来。上去后，接连爬上几根绳子，来到一间屋里。里面的装置很奇怪，但我总觉得在哪里见过……啊，对了，记得小时候的那本漫画书里（那个时代有漫画吗?）……看了看门上大的夸张的钥匙空，一计上心头，我把对面的箱子推到钥匙口和旁边平台的中间，架座桥，然后踩下机关。随着一阵眩目的光辉，我变小了!!!! 原来那个机器正是暂时缩小机。留给我的时间不多了，我顺着左边的绳子爬上去，再翻上平台，一路冲刺，起跳，利用绳索荡到对面的转轮上。旁边有火，从左边跳到平台上，再从箱子上进入钥匙孔。刚一进去，我就变回了原形。通过一系列平台，前面有瓶大号加血，先射死左边的刽子手，经过很长的助跑，跳起后扒住对面的平台，喝到加血。下去后，顺着石阶一路攀到顶层的宫殿里。刚从门里进去，后面的铁闸便关上了，从门里出来三个妖精!! 什、什么! 三个对一个，我死一百次也不够呀!!!! 突然，眼前一闪，刚才被我放出来的法老的灵魂飞回来救我了!! 我一路冲刺，跳上法老灵魂所在的平台。我被法老灵魂驮着，一边朝她们做着鬼脸，一边飞向了远方……

Cliffs

顺着悬崖一路走到一处瀑布前面，先翻到上面，有一个横锁，跳起平移过去后，悠到对面的悬崖上扒住。跳到瀑布前面的石台

上，再进到瀑布里面，拣起地上的箭，出来后，攀上右边的悬崖，到顶后，来到对面有房子的平台上。然后一路走下去，可以看到左边有一类似庙宇的石窟，先别急着进去，绕道门右边的山洞里，拣起地上的鸡腿（我好饿呀！）。到里面后，把鸡腿放在机关上引来一群老鼠。从石台上去，杀死一个妖怪，踩下对面的机关，人头骨便会升起，到它下面的火炉旁，掏出一只箭烤了烤，顿时寒光绕着我的弓箭升腾。回到刚才有锁的房间，用刚烤完的箭射向门前的冰柱。嘿，还真是神奇，随着弓箭的射出，冰柱融化了，以前的那个先知居然从里面走了出来，他为我打开了大门。进去后，走到下面掉入一个石洞，一路前行看到一个山洞里面有满血。之后从山洞的顶上爬上去，到顶后四处无路，我环顾四周，就是在悬崖左边有一点点小小的峭壁，不会吧?! ……

我往峭壁上跳去，在下落的一瞬间抓住了峭壁，平移到右边，上去后，可以来到一处有断桥的悬崖前。既然桥都断了，当然利用对面的绳索悠到平台上。上去后，从右边经过几个石台（当然都是峭壁!!)，然后一直向上攀岩会有一只猴子攻击你，解决它后，看到山头上有一个小庙。来到庙前，从左边的悬崖处跳过扒住对面的峭壁上去，之后走到庙前，射死上面的弓箭手。刚想进庙里看看，身后就冒出来一个忍者，解决他。一直来到左边高大建筑物的门里，前面有漏洞，背对着洞口，扒住后落下，里面有一只猩猩会攻击你。到洞口深处喝到加血，顺着落下处旁边的绳子爬上去，喝到铁门旁边白色的魔法。夷？我居然变的透明了!!! 从旁边的台子上去，看到一个守卫，他看不见我!! 所以……嘿嘿。从他对面的漏洞下去，可以从刚才进来的门里出去，通过一座会陷落的吊桥，一路走下去会碰到一个妖怪。干掉他后从他身后的洞里进去，跳入水池游到右边的岸上。这时会看到一个上坡，先别急，来到下面的门里，放下水闸的机关，再从斜坡上去。不要走左边的桥，从水闸前通过，来到对面的山洞里。通过走廊，刚一进铁门，它就落下了!!

得，又被困住了。我四处转了转，看到墙两侧的圆形按钮，走过去后，各按一下。从对面的骷髅里出来了一个羊角兽，费了九牛二虎之力把它撂倒后，进入瀑布里打开铁门的按钮，喝下地上的白色魔法。顺原路来到刚才下水的大坝前，一跳…我便轻飘飘地落到了地上。顺着悬崖一路爬到了顶上，进入一个流着湍急水流的洞里，刚进去，我便被水冲走了……。马上要掉落了，我看到前面有一座桥，赶快抓住了它。上去后，朝左走，跳起扒住对面的峭壁，从下面的横锁平移到右边的平台上，再通过链条悠到对面的峭壁上。

之后，跳起扒住峭壁的边缘，几经周折终于来到右边的山洞里。(因为这里不大好叙述，所以就省略了，各位可以顺着走，没什么机关，唯一一点就是一定不要松开 SHIFT!！切记!）从山洞出去后右行，走到尽头后可以从峭壁攀到顶层，看到一间房子，踩下旁边的机关，杀死从里面出来的守卫，到第二间房子也是如此。等放倒第二个守卫后，进屋扳下机关，从落下的吊桥进去后，过关……

Sun Temple

跳过岩浆池，杀死女看守，右行通过铡刀门后，上头顶的台子。接连翻上两层后，底下有一个侍卫，不管他，从裂缝处跳过，把箱子推下去压住按钮，然后顺原路返回。从开启的铁门进去后，扳下桥上右边的开关，然后通过三个滑动的悬板，进入对面的门里。撂倒一个妖精后，刚要从走廊上通过，我便掉了下去…

Moon Temple

幸好我落到了水里，爬上岸后，从庙门里进去上左边的台子，跳到对面。顺着走廊，左边的门里有个侍卫，干掉他后从有骷髅的台子上去，跳过左边的悬崖，落到地面上。然后一路前行，跳过一个断崖，到对面的平台上。爬到最顶层，然后跳到身后的平台上。进去后，绕过高台，从另一边的峭壁上到台子上，台子中央顶上有一个洞口，小心底下的钢针。上去后，一路走下去，翻上台子，跳

过悬崖，杀死一个女守卫。吃到加血后，射死对面的弓箭手，沿着墙壁的边缘爬到对面。上去后，踩下机关，从地板下升起了一个紫水晶。上旁边的斜坡，扳下开关。从对面的门里进去，上石台跳过悬崖后，进屋小心地上的钢针，右行。沿着走廊一直向右走（不要管左边的岔路），会看到一个两边都是钢针的井口，到靠里边的井沿变，和井沿平行，然后向旁边跳到井里。下去后，马上抓住横杠，悠到对面的绳子上抓住。上去后，杀掉一个刽子手，在左边的铁门前可以喝到加血。从右边的石台上去后，放下机关，会看见一个类似大炮的东西落下。对着机关对面的井口，慢慢扒住后落下再扒住，在井口和钢针中间还有一些缝隙。上来后，顺原路返回到刚才的岔路口，进去后顺着刚才放下的大炮爬上去，跳起后落到对面的台子上。进屋前行，来到一处悬崖，射死对面的弓箭手，利用绳索跳到对面的平台上。因为正下方的平台上有钢针，所以我跳到左边抓住墙沿，然后落下抓住左边的平台，这样就很巧妙地躲过了钢针。进去后，进到一间很大的屋子里，从里面推出箱子，放到有洞口的平台前，利用箱子上到平台的屋子里。转动一个开关，这时，从穹庐里射下一束光线，正好照在刚才我转动的紫水晶上。一路返回到紫水晶所在的大殿，光束已经打开了刚才封闭的大门，沿着光束一直走，在拐弯处有一个妖怪。

放倒他后，在他身后的大殿里上左边的台子，打开开关后，可以改变光束照射的角度，打开另一扇门。从刚刚开启的门里进去，通过绳索悠到对面的平台上，来到一个神庙前，直走上石阶打开旋钮，头顶上的转轮便开始工作了。从石阶上下来，刚喝完旁边铁门里的药水，就有一个看守。让他“睡着”后，从其身后的铁门里进去，看到一个悬崖，面前的地板上有钢针，所以跳起抓住头顶的横杠，悠到对面的绳子抓住，再悠到对面的绳子上。爬到顶端，落下后，接连解决两个守卫。从门里出去后，背对悬崖抓住边缘落下。返回刚才的大殿，扳回旋钮，从开启的门里进去后，杀死一个侍

卫，跳上他身后的石阶。左行，进入一个大殿，打开左边的旋钮，从地底冒出一个紫水晶。从右边走廊上方的洞里出去，回到刚才的大殿，之后一路回到最初的紫水晶处，转动旋钮，改变水晶的方向。从开启的门里进去，看到前面地板上都是钢针，跳起抓住横梁，接连悠过三个横梁，然后顺着右边的绳子爬上去。开启的门里有一个妖怪，放倒他后，进入一个满是地毯的圣庙。一定要对准地毯之间的缝隙走，切记!! 切记!!! 走过去之后……过关……

Finale

什么!!! 半人虎居然还没死，他把我心爱的公主绑在了滑轮上，而且在尽头还有一个铡刀……我冲上去，一鼓作气杀了他！可……他居然掏出了魔法喝了下去，一纵，跳上了高台。我环顾四周，从旁边的铁索爬了上去。又和他碰面了，我义无返顾地冲了上去……

编后语

《波斯王子 3D》的攻略终于写完了，这真的是一件很累人的事情，我是边写边玩，可怜我的光驱。不过这个游戏总体来说还是很有意思的，各位王子们，不要犹豫了，刚快拯救你们心底的公主吧!!!!!!!

由于时间仓促，所以难免有不近人意的地方，如果有什么疏漏，可以致信：ian - liu@163.net 我会为大家解答的！）

游戏原动力

古墓丽影 IV

文：自由手创作群　谢华

游戏类型：冒险

语言：英文

出品公司：EIDOS

评价：★★★★★

方杖语：LARA 大姐又回来了……

我从 1999 年 11 月中旬就天天跑中关村（已经成了习惯!），终于在 1999 年 11 月底买到了盼望已久的《古墓丽影 IV》。回家一通发泄，将游戏打通了关。身为“自由手创作群”的一员，救玩家于水火（游戏中的水火）是我等的责任，故将通关过程写成攻略，以助众多玩家及早修成正果（由菜鸟向高手转化）。这也算是 2000 年开始送给玩家的一份小小礼物吧！好了，下面就让小生带领玩家一起，进入那漆黑的古墓中吧！

基本键位：

慢走：Shift 键　　加速跑：“/”键　　抓键：Ctrl 键

下车：Alt + 方向键　　跳键：Alt 键　　观察键：Ins 键

蹲下：“。”键

《古墓丽影 IV》的新特点：物品可以组合在一起使用，例如：可以将游戏中的武器和瞄准镜组合在一起，用观察键瞄准，攻击远距离的敌人。

游戏攻略

第一大关

第一部分 Angkor Wat

游戏随着一段动画的进行逐渐展开了。游戏的主人公自然还是我们可爱的 LARA 小姐，不过怎么这么小呢？使用了法老的恢复青春的药水？自然不是。原来是游戏的时间回到了 1984 年，幼年的 LARA 已经和一位大叔（具体的身份小生也没有听懂，E 文听力太差！哎!）勇闯古墓了。在第一部分中，主要是大叔教 LARA 一些简单的技巧，比如：跑跳等，这些简单的技巧已经在前几部作品中练得极其熟练了（还用他教，简直是在浪费时间!）。玩家可以使用观察键来跳过大叔的废话（简直是废话连篇）。不过还是让他先走吧，一切危险都让他先来。经过一段路程后，二人来到一个大门前，大叔居然指使 LARA 进入旁边一个洞穴中（要使用下蹲键），这不是在使用童工吗！进入通道后，捡到一个金色的骷髅头，这个好像就是最后的宝物（根据动画而来，可能会有出入），还可以捡到 LARA 后来的无尽背包。在背包的旁边有一个闸门，扳动后大门打开。返回外面，和大叔一同进入漆黑的通道，大叔一边跑一边叫 LARA 小心两边的暗箭，不过小生玩到这里时比他跑得还快，他说的时候已经中了 N 多只箭，不过还好，不会像 III 代一样自动减血。经过简单的路程，二人来到一个大门前，这回大叔叫 LARA 扳动高处平台上的闸门，要想达到平台就必须使用两个平台中间的绳子。在绳子上可以使用加速键来摆动绳子，使用跳键可以脱离绳子，达到平台扳动闸门。回到下层，大叔居然不进入通道，不管了，跑向通道，通过第一部分。

第二部分 Race for The Iris

开始时，大叔突然出现在通道门口（难道是使用了瞬时移动!），他告诉 LARA 在危险的时候一定要迅速离开。说完，他就闪

人了。玩家会注意到屏幕上方有秒表出现，不管了，追上他再说。追上大叔后，发现他在一个大门前狂跑，可是也不过关，这里面一定有机关。观察后发现大门右侧的墙上好像不对，过去试一试。果然，在墙壁中按动了机关，大门打开。此种闸门玩家一定要记住，因为在以后的游戏中这种闸门有很多，不过里面不一定都是开关，有的是血包等。跑进通道，通过第二部分。通过游戏的动画，知道大叔献身于“古墓”事业了，而年幼的 LARA 说出了一定会回来的豪言壮语！

第二大关

第一部分 The Tomb of Seth

游戏又回到了现在，LARA 独自一人来到埃及，进入古墓中。开始时，LARA 在一块空地上，从出发点的后面可以取得燃烧棒。进入通道，发现有一个阿拉伯人站在那里，他只是一个点灯的人，也是第一部分的向导。向前跑，左转登上左侧有灯的平台，在尽头可以捡到猎枪子弹。回到平台下面，向前跑，在灯的旁边会有一个小的凹槽，从中可以捡到大血包。然后继续向前，来到一个有左右两条通道的平台前。此时动画显示有物体迅速接近，动画结束后，立即掏出枪，原来只是一条恶狗，举枪将其击毙。不过小生在这里不费一枪就干掉他了。只要将 LARA 躲在点灯人身后就可以了，他会自动消灭恶狗，而且只要一下（好厉害!）。先从平台右侧的通道进入，玩家会听到一个熟悉的声音。进入第一个秘密点，捡到一个小血包。返回平台前，进入左侧的通道。远远地就看到平台上有一个大血包，跑上平台捡起大血包，然后进入门上有鹰形标志的大门。

进入后，点火人会自动释放机关，将右侧角落通道的门打开。玩家此时可以观察到四周还有在上一关见过的闸门，从右侧闸门取得血包，从左侧闸门将机关打开。然后进入通道，沿路来到一个有

沙子的房间，从平台上取得小血包和半块 Eye piece。返回上层，跟随点火人进入另一个房间。此时玩家一定不要急于向前冲，点火人会自动释放房间中的机关（好多的刀片乱飞!），从房间中取得另一半的 Eye piece。将两块 Eye piece 组合（使用菜单中 combine）起来，沿路来到石像左侧，将 Eye piece 安装在墙上，打开大门。

跟随点火人进入左侧的通道，途中干掉恶狗。和点火人一同来到一个有两个通道的岔路口。左侧的通道有铁门挡着，只好走右侧（就是有绿光的一侧），沿路来到底层。进入另一侧的入口，向上到门口拉动有节点的绳子。点火人会进入点燃石像前的水池。返回时，发现铁门改变了方向，无奈只好从旁边通道滑下，来到另一个有节点绳子的地方。从地上捡到猎枪，拉动绳子（只拉一次），从通道返回第一个有绳子的房间。此时，玩家可以注意到地面上有 5 处亮光，每一处亮光对应墙上一盏灯。从绳子前的第一个亮光的地板向右侧跳，最后跳到铁门前的地板上，取得 The Timeless sands（这方法是小生研究了 N 次的成果）。出门，跑到石像的背后，先从尽头的梯子向上，登上顶层的平台，扳动闸门。返回下层，进入旁边的秘密点。然后，进入石像背后的通道，此时点火人自动将门打开，然后他就逃跑了（胆小鬼!）。进入通道，消灭地上的蝎子，来到有石像的房间，将 The Timeless sands 安放在石像的手中，外层巨大石像嘴中的通道就露出来了。返回进入石像嘴中的通道，向下滑去，第一部分结束。

第二部分　Burial Chanbers

下滑到地面后，在旁边看到一个闸门，不用说就知道需要扳动。这个闸门可以打开前面通道的门。进入通道，滑到一平台上，捡到一个星型的物品（The hand of orim）。此时，玩家还会听到滴答滴答的声音，这里面一定有机关，在滴答声音结束之前跳到左侧的角落中。回头一看，原来的地方已经冒出了很多的尖刺（妈呀！要是慢半拍，LARA 小姐一定又是一声惨叫）。不过跳到这个左侧的

角落恰巧是一个秘密点（不错!），捡起地上的血包，通道的门会自动打开。沿路向前，路上的花瓶一定不要放过，里面可藏了不少的好东西（以后的花瓶不是都可以打破的，不过也不要放过任何的机会，反正手枪的子弹基本上是无限的）。利用时间差跳过路上的机关。

沿路下滑到通道中，在左侧的墙壁上使用 The hand of orim，将平台上的尖刺降下来。不过，它因此也打开了另一个机关——一个旋转的刀片。大的刀片是不会伤害玩家的，但是上面的小刀片就不会这么客气了！减血的速度也比较快，所以要十分小心。在这里小生研究出来一种不费血的方法，就是在平台上使用跑跳到对面，一般是会跳到两个大刀片的中间（“点背”者除外），然后立即后撤（按方向键下键一下），紧接着原地来一个左空翻，跳到左侧的平台上。此时还是在两个大刀片的中间，向前跑两步接一个左空翻，跳到平台上，搞定！整个过程一气呵成，滴血未减，简直是杰作！（方杖：你还找得到脸吗!）不过这种方法捡不到平台上的东西。进入通道后，从法老身上取得 Amulet of horus（法老，我不是故意的），在房间四周还可以捡到子弹和血包。通过另一侧的通道，来到一个有巨大石像的房间。发现地上有一小血包，小生兴冲冲地跑过去捡，可是突然法老的棺材打开了（吓死我了!）。不过其中没有木乃伊，但是另外的两个可都有。不要将木乃伊吸引出来，因为它们是打不死的。

房间中也没有其他的开关，难道是死路！但是，中间的石像好像有一些奇怪，跑过去拉一拉，果然可以拉动。但是要将它拉到哪里呢？观察后发现，房间中还有一块地板上的图形和石像原来位置上的一样。将石像推倒在它上面，一个棺材中的通道打开了，不过通道有木乃伊守着。将木乃伊吸引出来，反正你比我跑得慢，一圈下来我不就可以进去了。进入通道后，一路向上，途中干掉两只恶狗，来到一个空旷的地方。

正面有一座神庙，进入神庙后，发现机关上需要两样物品，无奈只好去寻找。从神庙旁边有火把处向上，通过台阶来到一个有两座石像对坐的地方。从中间的梯子向上，到达平台上。打破瓶子，捡到子弹。在小平台上取得 The gold serpent，快速离开并且进入原先入口旁边的通道，因为地上的木乃伊已经复活了。在台阶上最好先 SAVE 一下，因为还不知道下面是什么（反正小生已经养成了这种习惯了）。滑下平台，音乐一下紧张了起来，已经可以看到头顶上的尖刺了，还不快跑！加速跑到左侧角落中，躲过了一难！不过，即使没有躲过，也可以从最近的地方进行游戏！（这种习惯一定要养成，PS 的玩家可能就不会这样幸运了。）登上左侧平台后，可以捡到大血包。从尽头的洞口返回下层。

在下层沿路跑过吊桥，消灭通道上守侯的两条恶狗。来到一间下层有尖刺的平台。利用右侧的平台到达有星型物品的地方。使用平台上的木梯子达到上层，扳动闸门。入口处下放铁门打开了。进入铁门，扳动闸门。从动画中看到房间有了一些变化，出来一看，原来房间旋转了 90 度，原先在墙壁上的通道已经成为了底层通道了。不管了，先进入看一看。捡到了另外的一个星型物（The hand of sirins），从一侧的通道来到上层的平台。跳上对面有尖刺的平台，慢慢走过尖刺（按住 Shift 键），跳到左侧斜坡的平台上。在通道的尽头，一定要使用梯子达到底层，不然……到底层后，拉动有节点的绳子。地上的木乃伊再次复活，还不快闪。利用梯子再次回到上层的房间中，现在房间又恢复了原状（不是我不明白，这世界变化快）。将星型物（The hand of sirins）安装在需要它的地方。这时会有绳子从天而降，使用绳子达到对面平台，取得 Scarab Talisman。从后面的通道返回有神庙的地方，将两件物品安装在墙壁上，地面会自动上升，不过房间中的木乃伊也会复活。和它来个绕圈跑，最后到达顶层的平台，奔向太阳！第二部分结束，第二大关结束。

第三大关

第一部分 Valley of Kings

游戏精美的动画向我们一步一步展现了古代埃及的神秘，以及法老王的权利。不过动画在小生的机器上跳祯十分严重，但是小生还是依然看完了。动画结束后，玩家的位置是处在一个神庙的出口处。冲出大门，音乐一下子变得紧张起来，有几名忍者向LARA围拢了过来，玩家此时最好将武器换成猎枪，因为忍者使用的是乌兹枪（远距离时），LARA还使用基本手枪就十分不划算。攻击的同时还要不断移动自己，这样才可以将损失降到最低。消灭了6名忍者后，从地上捡起他们的遗留物，其中可以捡到一把钥匙（Ignition Key）。如果玩家开始的时候没有猎枪，可以从出发点的左侧角落中，捡到猎枪和子弹（此处是一个秘密点）。在吉普车的前面使用钥匙，然后和敌人来一个越野狂飙。

在吉普车上，Ctrl键是油门，加速跑键可以倒车，PageDown键可以放弃倒车。在游戏时，玩家一定要注意第一个深沟，飞跃过深沟一定要贴着左侧的墙壁。然后，就是在转弯的地方一定要松开油门，使吉普车减速（这可是现实中的基本常识哟!）。跟随着敌人的车辆进入到一个通道中。第一部分结束。

第二部分 KV5

在通道中一阵狂飙后，突然看到敌人的车，大多数的玩家肯定是紧追上去。但是，小生在这里多长了一个心眼，下车（按住Alt+方向键）后在四周转了一圈，果然捡到不少的物品。然后再上车，跟随敌人到达一个铁门前。敌人车早已不知去向，此时先将上层平台上的敌人撞下来消灭掉，下车。此处的机关一定是在铁门上。利用铁门右侧的平台（撞不坏的一侧）上到3层平台，利用平台中间的绳子荡到对面平台。平台上有一个半空中的闸门，跳起将其扳动，打开铁门。然后将此场景中的物品全部捡光。开车从铁门

冲出，来到一大片丘陵地带（就是绿色的沙子），丘陵是可以穿越的，路线大概是一个S型（因为小生在这里也转向了）。路上一定要小心丘陵中间的深沟，最后进入一个漆黑的通道。第二部分结束。

第三部分 Temple of Karmak

经过艰难的跋涉，我们的LARA小姐终于到达了神庙的前面。途中又是攻击，又是飞车，但是对于LARA来说一切都是可能的。在神庙的前面，LARA会自动下车。观察四周，发现了埃及的另一项奇迹——尖形碑。尖形碑和埃及的金字塔一样，是世界上著名的奇观，最重的尖形碑有400多吨重，以现在的技术都无法将它竖立起来。哎哟！跑题了！我们还是回到游戏中吧。观察四周后，发现没有其他的路，只好向尖形碑的方向进发。越过平台，来到有尖形碑的空场上。在空场上，右侧有三个门，正面是一个神庙，左侧还有一个神庙。门太多了，还是一个一个地来进吧！

首先，进入左侧三个门的地方，但是只有中间的门有路，到下层可以进入秘密点，物品都是放在瓶子中的。小生不用说，玩家也知道如何做了吧。返回时还可以利用平台到达上层，捡到血包和子弹。返回尖形碑的空场上，进入正面的神庙。在途中，LARA会向上看，上面一定是有机关。同时还注意到房间中还有一个兰色的大门关着。通过平台来到上层，扳动中间墙壁上的闸门，打开铁门，取得一个Canopic Jar1和猎枪。此间神庙中的水池似乎没有其他的作用，只可以捡到子弹。也许是小生没有注意到其他的地方。取得物品后，返回尖形碑的空场上。从右侧的平台到达另外的一个神庙。走神庙的左侧，进入底层的洞中，沿路来到动画演示时见到的房间。对面墙壁上的机关在动画中已经有所提示，不用说这里也是要到对面的平台上。房间的两边都是比较深的池子，可是如何到达对面呢？抬头看看，发现头顶上的墙壁都是一格一格的，一定是利用它。跳抓到墙壁，移动到对面，按动墙壁上的开关，房间中原先

关闭的黑色大门打开了，进入，扳动闸门。此时可以看到原先在上层的盆落了下去。

从盆留下的通道下到下面，两座石像的后面都有一个空槽，将取得的 Canopic Jar1 安放在一座石像的背面，会有一座兰门打开。在房间中还有一些水道，但是不能向前游动，只要向前就会被自动吸回来（想提早过关没门!）。从房间墙壁上的矮小的通道返回尖形碑的空场。进入正面的神庙，再进入兰色的大门，滑下平台后，第三部分结束。

第四部分　The Great Hypostyle

这一部分是这一关中最简单的了，小生在此只介绍一下路线。滑到底层后，走左侧的通道，路途中捡到燃烧棒和小血包。一直沿着左侧跑，来到一个深沟前，使用跑跳抓到对面。在出口处，玩家可以看到两个通道。角落中的通道需要使用下蹲才可以通过，此时这个通道尽头的大门还是无法打开的，看来游戏的关键是在此处。走右侧的通道，滑下斜坡通过第二部分。

第五部分　Sacrad Lake

第五部分是这一关游戏最长的部分，需要经过漫长的路程，玩家一定要有心理准备哟！沿路来到一个湖的旁边，看到石台上有一个小血包，小生也留了个心眼。慢走到石台上，突然从斜下里冒出一条鳄鱼，举枪将其消灭（好耐打!）。远远看到墙壁上有一个通道，可是到了面前却进不去，无奈只好跳入水中。向前游去，忽然发现有一个平台上居然有三条鳄鱼，快速爬上平台，使用猎枪将三条鳄鱼消灭。玩家千万不要被鳄鱼在角落中咬到，这一咬可就是1/3 的血呀。消灭了鳄鱼后，在平台上跑动一下观察四周，发现在右侧的角落中有一个通道（在水中可看不到）。进入，来到一个中间有火把的房间。

从中间火把下方的通道落入下层，进入了一个有竹竿的房间。对准竹竿下滑，落到竹竿的平台上。抓住竹竿向上，在第一个竹竿

上对准后面的平台来个后空翻，到达第二个竹竿（在竹竿上任何方向键＋跳都是向后跳），继续向上进入顶层的通道中。沿路来到一个有节点绳子的房间，拉动绳子，此时外面水中会有铁门升起。返回有竹竿的房间，利用斜坡落入水中。从水中捡到小血包和燃烧棒，顺水路返回。先上岸消灭两只鳄鱼，然后游入铁门。

在这个房间中，小生找遍所有的平台也没有找到开关，倒是找到不少的子弹，仔细观察水面，感觉到闸门就在水中（从前几部作品养成的习惯）。跳入水中，果然在入口处正面的石台下找到了闸门（在水中!），扳动闸门，进入石阶正下方的洞中。在门前，按住Ctrl键，LARA会自动将石门打开，一路前游，在通道中有绿光的地方停下。此处右侧也有一个通道，如果玩家到这里时氧气不够了，就可以从右侧通道中吸氧，顺便取得大血包。返回继续向上，来到一个有镜子的房间中。此时玩家可能发现没有其他的通道了，难道眼睁着看着LARA憋死！房间中镜子是一个极其关键的东西，仔细观察镜子，发现里面显示外面的房间中有一个入口（位置在入口处左侧），往上一游，果然进入了通道。此处游戏设计者将外面的墙壁和通道使用同样的颜色，真是太阴险了！小生在此处也是憋死了N次才找到入口的。进入通道中捡到Canopic Jar2，从后面的通道就可以返回安放Canopic Jar1的房间了。将Canopic Jar2安装在另一个石像的后面。这一回再跳入水中试一试。喔噻！怎么变成水上漂了，看来LARA的功夫比仇老哥的功夫还好！跑过水路，进入石像后面的通道。

沿路来到了有电光的空场上，在平台上先消灭三条鳄鱼，然后跳入水中，进入铁笼下方的水道，在尽头的墙上扳动闸门，降下铁笼，取得太阳女神和Hypostyle Key。一路返回第一个神庙（就是刚开始的出发点）。再次来到第四部分的地方。不过这次不是再进入右侧的通道了，而是进入角落中的矮通道。到门前，使用Hypostyle Key开门，来到一个有里外三层的房间。消灭所有的忍者，注意只

有他们收起刀攻击才有效，从一名忍者身上捡到乌兹枪。在出发点的房间中有平台可以登到上层（平台有很多)。在上层同样使用顶层的梯形物，移动到最里面的一个房间中，扳动右侧墙上的开关。此时中间的房间中会有一个铁板升起来。利用铁板到达上层。但是，上层的平台上什么闸门也没有，玩家可能已经注意到了那个石球，没错！闸门就是它。举枪将它打落，它会将底下的通道砸出来。进入通道，沿路来到尽头的房间中。在房间中有一条有节点的绳子，但是不能拉动。还有一个水晶，看来物品就在水晶中，如何才可以打破水晶呢？还是到其他的通道看看吧。从另一个通道使用梯子向上，进入有磨盘的房间，磨盘的把的方向代表下层箭头的方向，将箭头对准水晶（此处一共有三个箭头)，到下层拉动水晶旁的绳子，箭头中放出电光将水晶击破，取得 Sun Disk。使用组合命令将太阳女神和 Sun Disk 组合成 Sun Talisman。

从另一个通道来到有两座尖形碑的地方，把 Sun Talisman 安放在针形物上，打开其他的三座大门，进入出发点对面的大门。利用顶棚上的梯形物到达矮通道处，使用双抓进入通道。跑出通道，跳到左侧斜坡上。进入底层的大门，沿路来到有两座石像的地方，结束第三部分。第三大关结束。

第四大关

第一部分　Tomb of Semerkhet

LARA 出现在一个比较昏暗的房间中，不过玩家还是可以看到两边各有一个花瓶，将它们打破，捡到大血包和子弹。在古墓系列的作品中，只要开始就捡到血包，后面的地方一定较难，所以在上面先 SAVE 一下。然后从通道向下滑，落入下层后。动画出现，同样是有物体接近，不过这回可不是恶狗了，而是一大片的食人虫(好恐怖!)。快闪！在原地向前跳，躲过食人虫的第一次攻击，快跑向前，一个跳抓抓住顶层中间梯形物，向前移动，躲过食人虫的

进攻（哈哈！这回你还咬得到我?）。移动到尽头后，使用竹竿落下，到达二层平台。在平台上，除了可以捡到子弹和血包，还可以捡到一个火把，不过它的作用小生也不太明白。再利用竹竿到达底层，不要直接到底，看看地下是什么？又是一大片的食人虫。在竹竿上来一个后空翻，紧接翻身，跑向尽头角落中的闸门，扳动。如果此时玩家手中握有点燃的火把，食人虫在空旷的地方不会攻击，但是一旦到了角落中同样会攻击玩家，而且还不能扳动闸门。然后一边躲避食人虫，一边扳动其他方向上的闸门（都是在这个房间中）。回到竹竿上，返回二层，进入两边有花瓶的通道。

进入通道后，来到一个有三个门的地方。房间中也没有其他的开关。但是，在DEMO版中玩家已经见到了可以推开的门，同样在各个门试一试。果然，左侧的大门可以推开。沿路来到一个有六枚棋子的房间中。从黑色头像下面的通道进入，使用梯子到达上层，沿路到达两边有水的房间。房间中有三个喷火的闸门，其中左侧的闸门中可以取得小血包，没有其他的作用。右侧的闸门可以将中间闸门中的火焰关闭。依次将闸门开启，此时右侧的石块会降下去，进入里层的房间。刚一进入，石块又升起来了，这下子后路都没有了。这个房间中一个有六个闸门，而且全部都有火焰喷出来。玩家落下时一定要在中间，这样才不会让两侧的火焰烧到。先扳动左侧最角落中的闸门（出发点左侧最近的），依次将熄灭的闸门扳动，最后扳动所有的六个闸门，登上对面的平台。此时玩家的心中一定是一阵狂喜，一个不小心就落入平台上“埋伏”好的深渊了。小生就是这样，只好重



新扳动闸门了。在对面的平台上一定要使用顶层的梯形物，达到角落中，从另一个降下的石块返回外面。利用升起的铁架到上层，同样扳动火焰中的闸门，熄灭通道中的火焰。进入下层，取得 The Rule of Senet。黑色头像对面的通道上层的门打开了，返回来到对面。

此时，黑色头像会复活，与 LARA 对垒。只要拨动四条小铁块，然后踏上不同的地板，反复多次就可以。不过，小生在此要说明一下，此处的胜负可以导致不同的路线，但是都可以过关。胜利了可以通过一条简单的路过关，而输了只好走一条极其艰难的路了(简直是地狱级的难度)。胜利条件是将全部的棋子最先移动到尽头，失败则反之，此时，就要看玩家的运气了。不过，大多数的玩家还是会失败的，所以小生将艰难的路线告诉玩家。对垒失败后，石像下面左侧地下会有通道打开（就是开始不同颜色的地方），跳入通道。顺着通道下滑（一定要从中间开始下滑），在尽头处抓住前方的竹竿向下。来到一个有三层的房间中。不要急于向下，先跳到左侧的通道中，发现了刚才看到过的棋子，而且还有一个机关。将棋子拉到石锤的中间，扳动机关将棋子打破，从中间取得半个碎片（Cartonche piece1）。在灰色平台右跑跳抓住边缘后，右移可以登上左侧高处的大门，推开大门进入秘密点。返回，下到房间的底层，此处一定要利用右侧的灰色斜坡，不然只有 Restart 了。

到底层后，使用梯子上到有梯子的平台，但是此处的梯子没有太大的作用，只是简单地取得一些子弹。仔细观察四周，发现同样的灰色平台上有一个低矮的通道。爬进通道后，同样将棋子拉出放到石锤中间，此处的石锤会自动将棋子打破（不要离棋子太近，不然会受伤），取得另外的半块碎片（Cartonche piece2），将两个碎片组合成 Be Cartonche，返回外层房间的底层。使用 Be Cartonche 打开其中一个黑色的大门。消灭冲出来的恶狗，进入房间。房间的左侧角落中有棋子，但是平台上有火焰。右侧墙上有一个闸门，跳抓扳

动机关，利用梯子返回房间。将角落中的棋子拉到石锤中间打破，捡到 Ba Cartonche。但是，此处的火焰会有时间限制，玩家一定要掌握好时间（右侧的闸门可以使用多次）。退出房间，用 Be Cartonche 打开另一个黑色的大门，进入。

经过漫长的通道，来到有三条绳子的房间。从火堆中突然冒出一个火蝴蝶（无法用枪消灭），赶快跳到右侧的平台上，跑进右侧的房间中，扳动闸门。从箱子中放出水蝴蝶，同时还要不断地跳跃，以躲避火蝴蝶（一停下来就会被点燃），直到火蝴蝶和水蝴蝶都消失为止。返回房间的出发点，利用绳子到达左侧的房间中。其中最后的绳子最为困难，掉下来必死。玩家一定要小心！到达房间后，利用竹竿爬上去，对正身后平台后空翻（高低都会撞“崖”而死!），扳动墙上开关。使用升起的平台到达对面，消灭两只蝙蝠后，从对面的通道进入。出口的上方会有闸门，扳动升起铁架。利用铁架进入上方的秘密点，捡到乌兹枪。从铁架上下来后，跑向房间中，结束第一部分。

如果玩家在此前战胜了头像，路线比较简单（简直是太简单了!），只有一个难点，就是“推箱子”。将三枚棋子推到相应颜色的砖上，对于“推箱子”高手的小生来说，简直 easy 得不能再 easy，你呢?

第二部分 Cuadrian of Semerkhet

进入房间后，从木台旁边的通道向下，落入一个有埃及地区沙盘的房间中。四周观察发现有两个地方需要安装物品。从另一个通道向上，但是通道是非常倾斜的，无法向上。突然通道右侧有一个低矮的入口。进入来到圆形铡刀处。此处，小生想了很多的方法通过，发现只有前扑费血最少（近乎不费血）。前扑，你没听说过?就是加速跑起来后使用跳跃，LARA 会做出鱼跃的动作。连续跳过两个铡刀后，来到刀房。为什么叫刀房呢？你看看四周，到处都是尖刀。而且这里是一个极其困难的难点，小生建议玩家在此处

SAVE 游戏，下面游戏的难度简直实在虐人（难度 8 级）。连续扳动旁边的大闸门，根据 DEMO 版的经验，它是一个时间闸，而且时间极其短。松开闸门，经过石台跑动到大门前。如果大门就快关闭了，可以使用翻身键（End 键）翻入大门。此处玩家千万不要在任何的石台边缘停下，下面的尖刀可是不长眼的。整个过程不能有任何闪失，一定要一气呵成。落到平台下面也是死路一条。通过大门后，SAVE 一下（因为好不容易通过的嘛!）。从平台上取得鹰形物(Gold Vraeus)。从平台下层返回有沙盘的房间。注意，在底层中凹陷的地方也不可以踏入。

回到沙盘的房间中，将鹰形物（Gold Vraeus）安放在需要它的地方。房间中的激光会将小金字塔打开，从中取得 Guardiun Key。将它安装在另一个开关上，进入打开的底层通道。滑下漫长的通道后，到尽头扳动开关放出神牛（都上千年了它还没有死，看来是真“牛”）。神牛是无法用枪消灭的，只可以躲避。吸引神牛，让它将另一侧的门撞破。千万不要让神牛正面顶中，不然减少 1/3 的血是没商量的。小生的方法是先站在门前，一旦神牛接近了，立即向两侧慢慢移动，躲开正面的攻击（有些像斗牛士!）。进入后，继续吸引神牛撞击墙壁正面的眼睛和通道左侧的眼睛。从中间升起的门进入，沿路跑到尽头抓住梯子，到上层结束第二部分。第四大关结束。

第五大关

第一部分 Desert Railroad

经过艰难的跋涉，玩家终于到了第五关了。这一关是整个游戏中最长、最为艰难的大关（小生通关后觉得!）。在第一部分开始，LARA 出现在一辆开动的火车中。在房间中有两个闸门，但是只有一个可以扳动，看来游戏关键是在另一个闸门的开启方法。扳动房间中可以扳动的闸门，打开房间的门，从出口跳到对面的车厢中。

在车厢中先干掉忍者（注意他会挡住子弹，需要近距离攻击）。车厢中还有三个门都可以打开，从中捡到子弹和小血包。继续前进，沿路干掉忍者，利用前方车厢左右两侧的梯形物登到车厢的顶层。车厢顶层的两个通道打开，从中蹿出两个忍者，消灭后，进入其中一个通道可以捡到不少的子弹。但是另一个通道中什么也没有，不过角落中的门前 LARA 会说出“NO”，里面一定有机关。继续前进，来到堆放一大堆有绿色东西的平台（在小生机器上是绿色!）。利用两侧的边缘移动到对面，到达最后一节车厢。同样利用梯形物（左侧）登上车厢的顶层。到车厢尽头可以进入秘密点，取得不少的子弹。

但是这里也没有开关，天哪！路在何方？返回最后一节车厢的顶层，四处寻找，终于在车厢顶层的右侧发现了一个通道（设计得这么隐蔽），使用双抓进入通道，捡到子弹和钢棍（Crow Bar）。车厢中也有一个没有扳手的闸门。不过这回玩家拥有了秘密武器钢棍，使用钢棍打开闸门，一路返回出发点。路上不要忘了去 LARA 说“NO”的大门。使用钢棍进入秘密点，捡到终极武器掷弹筒和子弹（低矮的箱子可以使用“基本手枪”来蹲下打破）。返回时还有一个难点，就是回到出发点的通道前的跳跃（小生可是跳了 N 次）。此处的距离感十分的不好，经常撞到前面的通道的墙壁上，然后剩下只有 LOAD 了。小生 LOAD 了 N 次后终于找到通过的方法。玩家先要在边缘前后退两步，然后对准通道来一个跳水动作，保证可以进入（跳水：前 + ALT + SHIFT）。扳动出发点没有扳手的闸门，动画过后，通过第一部分。

第二部分 Alexandria

LARA 从火车上下来后，来到一个类似废旧城市的地方。沿通道向前，在黑暗的角落中有小血包，不过要干掉蝎子。不要让蝎子蛰着，不然屏幕会来回晃动，直到玩家头晕！使用血包可以医治。（我吐！老板，你的显示器坏了）。沿路来到一个有中央喷泉的广

场。干掉奔跑的忍者（哪里跑!)。进入正面的房间（在门前使用CTRL键可以开门），来到图书馆。LARA会和教授对话，结束后玩家可以从正面红色的柜子上捡到子弹和瞄准镜。从图书馆窗外的平台跳到对面，然后利用对面屋顶的边缘扳动墙上的开关。进入旁边的房间，消灭忍者后就可以进入秘密点，捡到不少子弹。出来，走右侧的通道（房间可以不进入)。沿路干掉忍者后，进入一个绿色的通道后结束第二部分（太简短了吧，有没有搞错!)。

第三部分　Coastal Ruins

沿路来到一个有两个椰子树的空场，从中间的椰子树进入通道。遇到一个有红色标记的门，用枪将其击破后进入。此时会有两条通道让玩家选择，其实两条都是可以通过的。从右侧的通道进入和中间达到的地方一样，所以玩家还是从中间的通道进入吧（省力!)。来到一个有金字塔模型的房间（靠近棺材试一试，恐怖吗?)。房间中同样存在两条通道，先走左侧试一试。左侧共有三个通道，可以进入两个房间。还是一个一个进入吧！进入第一个房间后，LARA会自动向右侧看，右侧和第三大关一样是一面镜子，有了第三大关的经验此处应该不困难。对照镜子中位置一步一步跳跃到房间的尽头，取得无法看见的攻击弩（镜子中可以看到!)。玩家在此处一定要注意两点，一是不要落入镜子中显示的凹槽中，一旦落入就会来个“穿心而死”；二是不要在平台的边缘起跳，这样会触发机关。在平台的中间起跳，相信LARA的跳跃力。取得攻击弩后，返回通道进入第二个房间。

房间中有一个玩具，但是需要硬币才可以开动。原路回到有金字塔模型的房间中。走右侧的通道，滑下斜坡后会有踏板自动升起(此处的踏板是有时间限制的)，同时对面的铁栅栏也会升起。玩家会立即发现对面的平台上有很多的箭靶子。需要玩家在有限的时间内将箭靶子全部射倒。玩家在此处最好将攻击弩和瞄准镜组合起来，然后使用观察键（INS键）瞄准。不过，此处最好的子弹还是

使用攻击弩中最后一种弩箭——爆破箭。只要一发就可以全部搞定。然后到下层，此时的尖刺已经不会在升起来了。跑到对面平台前，石像自动掉出一个硬币（Token)。从一侧墙壁上的通道返回，再次来到有玩具的房间。将硬币放入开关中，玩具吹响笛子升起筐中的绳子（阿拉伯人的魔术?)。利用绳子登上二层。从地上捡起破碎的把手（Broken Handle)。在二层平台上还有几个钩子，使用钢棍可以将其中的一个扳下来，取得 Wall Hook。将二者组合在一起成为 Hook and Pole。原路返回屋外，进入第三个通道。

沿通道来到一个铁栅栏前使用组合好的 Hook and Pole，将笼子中的钥匙（Gate Key）钩出来。在钩出来时 LARA 会将钥匙扔在地上，玩家千万不要忘记捡哟！（小生就是忘了捡，所以从后面好远的地方还要返回)。原路退出有两棵椰子树的空场。继续向前通过右侧的大门，经过简单的路线来到城堡的外面。动画显示了一个好宏大的场面，远远的落日太美了（此处小生想发一通感慨，但是方杖在身后咬着后槽牙说，攻略！表情太恐怖了，有谁替小生打110)。动画中还显示出三个城堡，玩家需要一个一个突破，所以小生在前面提到此关是最为漫长的一关。通过陆地达到右侧的城堡中，会有两个骷髅复活，不过玩过 DEMO 版玩家已经知道，可以将他们逼到一个凹槽中消灭，或者可以使用爆破弩消灭。不过小生在此处遇到一个巧合，骷髅在上层跳跃平台时，都从上层“失足”摔死了。不知道是不是一个 BUG。利用平台登到顶层来到大门前，使用前面取得的钥匙开门，进入通道后结束第三部分。

第四部分 Catacombs

沿路 LARA 来到一个有很多破碎陶瓷的房间。房间角落处有雕像的墙壁颜色十分显眼，跑到面前试着按动，果然此处是一个机关，可是房间中并没有其他的变化，但是动画中显示有地板升起。细心的玩家一定发现此处的地板会不断起伏，机关一定是在地板的下面，于是返回城堡的外面。玩家可能已经注意到外面有一个深

坑，而且上面还吊有石块，沿梯子进入深坑。爬入石块下面的洞穴。玩家一定要小心头顶上面的石块，让它击中 LARA 就会变成一滩肉泥了。最好是先将石块“勾引”下来，然后在放心地爬入洞穴。

进入洞穴，果然来到动画显示的房间。不过房间中没有其他的开关，其中尽头的柱子非常地可疑。到柱子前拉动，将它放到刚刚升起的地板上，返回上层的城堡中。这时的地板已经不会在有起伏了。玩家此时需要的是将角落中类似方鼎的物品拉出，然后沿着通道一直推到地板上有图案的地方。这时旁边的门会自动打开，但是同时从方鼎中跑出一个水蝴蝶。快闪！玩家不要让它从身体的中央穿过，不然会一次减掉 1/3 的血。跑进门口，房间的中央有一根竿子，但是水蝴蝶一直紧跟着，消灭它还是十分重要的吗！跑进右侧的通道，在尽头的角落中找到一个类似十字架的物品，站在它的前面（紧靠着），水蝴蝶会自动在它上面消失。房间中还有不少的罐子，不要放弃哟！

返回，从中间的竹竿滑下到达下层。远远看到尽头有一个闸门。小生在这里兴冲冲地跑过去，可是快到的时候，四周的墙壁开始动摇，不会又是神牛吧？不管了，扳动开关。四周的墙壁纷纷落下，LARA 已经身处在一个中心平台上了，平台的下层是一个有小水池的地方，而且中心平台离地很高（我有恐高症！）。不过还好有绳子可以利用，到达对面的平台。此处的难点是在第二条绳子上，如果正对绳子一定是抓不到的，绝对必死无疑。玩家一定要向左偏出 1cm 左右，在第一条绳子静止后，再跳跃就可以到达了。到达对面后不要急于向前跑，因为尽头是一个需要用梯子才可下去的洞穴，一定注意哟！到底层后，有两条路，向上是以后要去的地方，向下来到中心平台的下面。

先进入左侧墙壁上的通道。沿路来到一个到处都是通道的房间。房间中只有一个通道可以到达上层，它就是在进入点的右侧第

一个通道。来到一个尽头角落中有骷髅躺着的通道，利用通道尽头的梯子登上二层平台。不断跳跃过平台到对面角落中，继续使用梯子来到三层。从旁边的洞口中捡到一个箭头（Trident），继续向前。使用两个平台中间的绳子进入石柱中间的洞穴。沿竹竿向上，捡到第二个箭头。从右侧的通道向上到铁门前，使用钢棍撬开铁门，回到城堡的外面。至于路途中复活的骷髅，小生就不提了，使用爆破弩送它们回地狱吧。

回到城堡外面后，利用尽头的平台跳上陆地（不要进入水中），再次返回第一次进入城堡的地方。返回有中心平台的房间。不过这次已经无法到达中心平台了，而是使用跑跳抓到右侧的梯子到达下层，进入刚才没有进入的右侧通道。滑下通道落入水中，沿水中的通道来到房间中。在出口处的地方有平台可以登上，连续跳过平台扳动角落中的闸门，此时会有平台突出来。利用平台到达房间的中间（小平台!）。将平台上的罐子击破捡到子弹。玩家可以看到远处高处有一个闸门，利用头顶上的梯形物可以轻松地到达。就要到达的时候，墙壁中突然冒出一个水蝴蝶，它会骚扰玩家的，不过还是先扳动闸门再说。扳动闸门后，左侧的平台也会有石块突出来，从高处跳入水中，在水中右侧角落的通道中可以找到十字架，让它消灭水蝴蝶。然后再次返回中间平台（以前有罐子的平台），跑跳到中央大的平台（以前有骷髅的平台）。此处只可以使用跑跳，不可以使用跑跳抓！沿路踏上升起的平台，来到另一个房间中。利用通道上的缝隙移动到尽头的平台。消灭几个骷髅后，捡到第三个箭头。利用左侧通道尽头的梯子继续向上，取得第四个箭头。利用中间的竹竿向上进入通道，尽头的门会自动打开，沿路返回下层有水池的中心平台的房间。这次玩家就可以进入中间的通道了，进入后自动结束第四部分。

第五部分 Temple of Poseidon

沿路到高处后，利用墙壁上的梯形物到达下层。下层的房间是

一个中间有深渊而四周都有通道的地方。房间中的四个通道通向四个铜色石像（不是吐着舌头的石像!），只要细心寻找，玩家一定可以找到，路线也不是十分复杂，小生在此一笔代过了。不过房间中通向石像的路上还是有难点的，小生简单地叙述一下。开始房间内就可以看到左右两侧有吐舌头石像的地方，是玩家要注意的地方。有一个石像的旁边是梯形物可以到达上层，这里是玩家最后安装箭头的地方（上层），因为安装后返回下层会有水蝴蝶冒出来，所以要最后在上层安装箭头。另一个房间中，石像的旁边是一个有黑色标记的地板，踏上会冒出火来。通过的方法是，紧靠着有通道的墙壁，然后慢慢地移动到有黑色标记的地板边缘，当火冒出来后，还可以向前移动一小步，然后就可以抓到上层的通道边缘了。玩家想依靠跳过火抓到通道是不可能的。将捡到的四个箭头安装在四个石像后，四股水流汇入深渊。

LARA 跳入深渊，从底部右侧的通道游入，来到有两个罐子的房间。这时又有两个水蝴蝶冒出来。一个已经够小生烦的了，可是现在居然有三个（“头大”了），三个同时攻击的话，LARA 可就一丝血了。赶快打破罐子，原来里面都是十字架，站在十字架前面消灭水蝴蝶。消灭后，按动左侧十字架旁边后吊像的墙壁，打开房间的底层地板。此处玩家可以从底层地板返回图书馆，教授可以给 LARA 一些提示，也可以继续前进，来到有三个石棺的地方，从中间的石棺取得左手护甲（Left Gauntlet），然后房间中左右两侧的门都打开了，其实它们是一个通路。在中间的地方可以找到一个低矮的通道，爬入通道，沿路前进就结束了第五部分。

第六部分 The Lost Library

进入通道，来到大厅后。玩家一定觉得这个地方非常熟悉，没错！这里就是 DEMO 版的场景，但是这里可不像 DEMO 版那样容易哟！进入大厅，首先推开左侧的第一个门，在房间中遇到两个金甲武士，要想消灭它们只有射击其胸部中间的水晶才可，在此小生建

议玩家使用乌兹枪，速度快而且命中率高。消灭金甲武士后，进入房间。发现在台子上有一个隐形的书卷，此时它是无法取得的。退出房间，推开左侧的第二个门。房间尽头是一根竹竿，沿竹竿下滑到底层。下滑的过程中，要小心每一层转动的铡刀，具体的方法小生也没有掌握。在中间的平台可以捡到不少的子弹。到达底层后，利用尽头的竹竿向上，同样小心铡刀，来到上层的房间中。

在房间中先消灭一个金甲武士，然后将中间柱子上的六角星（Golden Star）撬下来。房间中有另外的两个通道，此时进入是没有意义的。在撬六角星的中间柱子左侧有梯子可以登上到上层，进入上层的通道。滑下尽头的竹竿，进入大厅。干掉跑出来的金甲武士后，利用右侧通道角落的梯子进入下面的通道，从低矮的通道爬入另一个房间。房间中跑出来一个骑马的武士，只有趁他将马头昂起的时候才可以攻击到，还可以紧追着他不断攻击，直到他从马上下来，然后消灭他。从他身上捡到一块兰色的水晶（Horseman Gem）。从低矮的通道返回上层，在上层的房间中右侧找到一个栅栏门，将水晶安装在旁边的机关上，打开门。进入后拉动有节点的绳子，动画显示水下有门打开，绕行房间发现没有其他的通道，无奈只好返回撬下第一个六角星的房间。进入两边通道中任意一个，巧妙地躲开摆动着的铁链（碰上可减不少的血！），来到一个有齿轮的房间。房间中也没有其他的通道，但是地上的木板一下引起了小生的注意，拉动果然打开了一条通向水路的通道。跳入水中，来到刚才打开的门前，进入房间。同样将墙壁上的六角星撬下，然后返回。原路返回外面的大厅，推开对面尽头的门。

进入房间后，发现头顶上是宇宙的星空图。将捡到的三个六角星安装在墙上，然后将五个球体拉动到它们相应的位置。如果拉动到正确的位置，球体上方会出现一个透明的亮点（我拉！我推！妈呀，累死我了）。终于将五个球体放到正确的位置，球体会放出电光打开房间中另一个门。进入大门，沿路来到一个房间。房间中有

七个蛇形的火炬，要使七个火炬全部点燃才可以通过（需要极好的数学知识哟!）。此处的方法没有固定的方案，小生给玩家一些提示。首先要明确一下，扳动任意一个闸门都可以影响其他另外两个火炬，使它们点燃或熄灭。要想点燃所有的火炬，要满足两个条件。一是先要点燃七个火炬中的四个火炬（无论顺序），其他的三个火炬熄灭。二是观察火炬的位置，然后调整火炬的位置，使三个熄灭的火炬在同一个三角形位置上，这样扳动闸门就可以同时点燃剩余的三个火炬了。点燃七个火炬后，房间中间的平台升起，借助平台到达上层。沿路可以来到一个书房，其中的梯子可以登上，击破罐子捡到子弹。从另一个通道向前到大门前，推开大门到达二层。在以前的 DEMO 版中可以从一层直接抓住边缘到二层，在正式版中可就不行了。推开同一侧的另一扇门，来到一个有竖琴的房间中。竖琴的旁边有一个平台，这里十分明显是安装乐谱的地方。问题解决的关键看来是在乐谱上面了!

到对面的地方，推开右侧走廊上的第一个门（此处的视角十分不方便!）。门里面是一个斜坡，滑下斜坡到底层。原来是从一个狮子的嘴中滑下来的。落下的时候可能会减一点儿血，所以最好是使用“后滑下”。正在小生发愣的时候，地面突然晃动起来，再一看，正面一个铁球“气势汹汹”地就来了。赶快原地左跳两次，跳上旁边的平台，躲开铁球。登上平台后，又冒出了个金甲武士（“牛”什么！我干掉你!）。消灭后，四周转一转。在刚才铁球落下的通道旁边墙上会有一个闸门，扳动后房间中另一个狮子像前的石台会升起来。利用平台可以进入狮子的嘴中，但是无法继续前进，因为口中的“舌头”还没有升起。返回刚刚升起的平台，发现右侧的墙壁上有一个通道，跑跳到平台上进入通道中。在尽头可以跳到狮子的头顶上（此处要小心，狮子头顶上只有极少的地方不会滑下!），拉动头顶上有节点的绳子，升起口中的“舌头”，进入狮子口中。在通道左侧可以捡到一个火把，踏上左右两个地板可以使中间的火堆

点燃。点燃火把后，沿通道到一个房间中，房间的中间是一片木板，将火把扔到木板上，木板燃烧后露出下面的房间。跳入房间捡到一个卷轴（Music Scroll）。这一会玩家一定知道去哪里了。没错！返回二层竖琴的房间（从一层到二层还是需要通过七个火炬的房间才可以）。

在平台上安装卷轴后，LARA 自动弹奏竖琴，一扇隐蔽的门会打开。进入通道在尽头处拉动有节点的绳子，大厅中间的门打开了。玩家此时千万不要急于跳下去，进入中间的大门。二层右侧尽头的房间还没有进入。返回，进入尽头的房间。在房间中可以找到一个静止精致的模型（Pharos Pillar）。玩家一定要小心火蝴蝶。在此处的火蝴蝶非常容易使 LARA 燃烧，索性翻身就跑。在一层的右侧第二个门中有水可以直接消灭火蝴蝶。玩家还不要忘记去捡那一本隐形的卷轴。什么！位置你已经忘记了。就在出发点左侧第一个门中。捡到后，进入大厅中间的门。先走右侧的通道在上层捡到类似马灯的模型（Pharos Knot）。返回进入左侧的通道，一段动画过后再次进入左侧通道，使用重武器消灭忍者（谁让他们老欺负 LARA 来着！），拉动平台上的石灯打开通道，跳入通道结束第六部分。

第七部分　Hall of Demetrius

落到水中直接进入秘密点（太好了，原来世界是这样的美丽！），在平台上捡到一个破碎的眼镜（Broken Glasses）。从中间一侧的墙壁上的梯子返回上层，回到城堡。进入水中，玩家此时一定要细心，在右侧的墙壁上有一个通道，因为通道的颜色和岩石相同，所以不容易发觉。进入通道，沿水路可以结束第七部分（有没有搞错！这么短！）。

第八部分　Pharos，Temple of Isis

水路一直通向一个巨大的水下神庙前，在神庙的中间大门的左右两侧各有一个通道，游入通道，将上一部分中捡到的灯塔模型和

马灯模型分别装在机关上，此时神庙中间的大门就可以打开了。游入大门，小心冒出的鲨鱼（为什么水下没有武器，难道是忘带了!）。进入神庙内部后，从尽头的通道落入水中。打开水下的三个门，但是只有右侧的门中有通道。沿水路到达一个有三个通道的房间中。登上平台后，先消灭金色的怪鸟（它会使用火球攻击LARA，而且它还会俯冲下来，打到后会中毒!）。进入左侧的通道，来到一个巨大的石像的房间。刚进入后，身后的大门就关闭了。将石像两侧墙壁上的黑色圆球（Black Beetle）撬下来。不要认为撬下就这么简单。你可是触动了食人虫的老窝。许多食人虫跑了出来，还不快闪开！此时房间中的大门已经无法返回了，跳下平台，在房间中绕行发现房间中间左右两侧还各有一个通道。

登上平台到顶层扳动墙上的闸门，房间中石像前面的地板打开了。跳入底层，到尽头处的斜台前停下。抓住斜台的边缘向上，接着一个后空翻到达身后平台。捡到一个有头像的钥匙（Winding Key），扳动闸门返回中间有水池的房间。小生在此使用了一大组动词，可能会使玩家阅读起来比较乏味，但是，当你知道情况多危急的时候，希望你就不这么想了。（也没有时间想了！保命要紧!）。回到中间有水池的房间后，走左侧的通道，来到一个有喷泉的房间中（中间可能有场景切换，为了攻略完整性小生将他们组合成一部分）。从中间的通道进入，玩家可能已经发现在通道中有两条路可以走。一条路是在兰色石台的旁边。路上有很多漏洞，千万不要踏上它们，漏洞的下面是尖刺。一旦踏上它们就会“跳”出来。另一条路是从斜坡向上，通道尽头有一个有头像的门，拉开大门可以继续前进，然后继续拉开大门，尽头是一个向下的通道。在通道的门口小生建议玩家 SAVE 一下，然后落入通道。

滑下通道后，落入“水”中。千万不要以为这里就是水，这里的水可是油呀！两边的火苗正在向下滑动，一旦落入水中整个水面会自动燃烧起来，所以滑下通道后，一直向前登上平台。从左侧角

落的地方撬下同样的黑色球体，返回。回到中间有水池的房间中。消灭怪鸟后，进入中间的通道，来到一个有金字塔的房间。房间中共有三个向下的通道。先从左侧的进入。同样滑下平台后要快速向前登上平台，道理和前面一样。先撬下中间的黑色球体，然后再撬下旁边的球体，这样才不会有食人虫跑出来。然后返回，依次通过所有的地下通道，取得4个黑色的球体（这里是指的 Black Beetle，不是其他的物品！）。在金字塔四周安装上黑色球体后，从金字塔中间取得一个老鼠玩具（Mechauical Scarab，那时侯就有米老鼠了?）。使用组合键将玩具和前面捡到的钥匙组合成可以使用的玩具(Mechauical Scarab with Key)。回到中间有水池的房间，再次进入右侧有喷泉的房间中，结束第八部分。

第九部分 Cleopatra Palaces

再次回到有喷泉的大厅，从上一次没有通过的通道进入，位置是在兰色石台的旁边。在地上有漏洞的地方使用玩具老鼠，老鼠自动引发有尖刺的机关，这样玩家就可以安全地通过了，而且还可以反复地通过，不用害怕再次启动机关了。但是，玩家一定要注意玩具老鼠有使用次数的限制，好像是四次。四次以后它会“壮烈”牺牲，在四次以内不要忘记将它回收。通过第一个机关以后，到达左右两侧都有路的地方。先走右侧通道，在通道中同样要使用玩具老鼠。通过后，在右侧房间中捡到另外一个护甲（Right Gauntlet)。小心门口处的铡刀！然后继续前进，来到有三个通道的地方。从圆形的阶梯向上，进入兰色屋顶的房间在关闭的大门旁边墙上有一个闸门，跳起拉动闸门后，大门打开。同时大门正面的平台也会升起来。在房间中再转一转，果然又有了新发现（新大陆?)。房间中有一侧的墙壁上有石缝。利用升起的平台正好可以到达。

利用平台抓住石缝，移动登上尽头的平台，从通道中的石棺中取得一个护腿（Right Greave)。原路返回兰色屋顶的房间中。墙壁上有栅栏窗户的旁边也有一个通道，进入后可以捡到另外一个灯塔

模型（Pharos Knot）。回到有三个通道的地方，进入最右侧绿色的通道，到大门前使用灯塔模型开门后进入。这个场景中还有很多的通道，小生提到的路线只是其中的一种，好像也是最近的路线，其他的路线玩家可以自行解决，但是一定要记住，玩具老鼠有使用次数的限制。

进入房间后，首先看到的是平台上有一个小血包。跑过去捡起来，正好启动了机关。另外的平台上“克隆”出来了一个新的LARA（中着了！真是人为“血”死，鸟为食亡！）。还好这个新的LARA不会动，原来只是一个摆设。不管它了，利用平台顶上的梯形物来到二层。此时玩家会发现自己的血在不断地减少，出来观察发现一个怪鸟正在攻击克隆的LARA，原来这样也可以减血。使用爆破弩+瞄准镜消灭怪鸟后，继续向上到三层。从中间的平台扳动两侧的闸门，打开两边的门。血又开始减少，还是怪鸟在作怪，消灭后从两边的门中取得两样东西（Ornate Handle和Hathor Effigy）。将两者组合成Poreal Guardian，使用它打开中间的门，进入。终于来到了法老的宫殿，LARA好奇地在中间的凳子上坐了坐，突然两边的门打开了，走出了两个法老的护卫。不用说也知道，一定要消灭他们，不过玩家最好是站在出发点的地方，这样既可以攻击敌人又可以避免敌人的攻击。消灭法老的护卫后，从两个房间中分别捡到护心甲（Breast Plata）和另外一个护腿（Left Greave）。然后，进入王座前面的地下通道，结束第九部分，同时也结束第五大关。玩家看看这一关够不够长，反正小生结束这一关的时候早已经“晕菜”，你呢？

第六大关

第一部分　City of The Dead

玩家在动画中已经看到LARA骑上摩托车来到一个城市，这个城市就是著名的死亡之城（《木乃伊》中的最后城市？）。开始的时

候，玩家一出现就会受到攻击，攻击是来自左侧敌人，一个在平台上，另一个在屋子的顶上。消灭敌人后，骑上三人摩托车，一直向前冲。路途中玩家可能已经观察到，路上有一个平台摆放了很多的画有叉子标记的栅栏。此处是以后要来的地方，玩家可以先不理会。来到一个左右两侧都有通道的地方，先开车走左侧，到一个门口停下，进入敞开的大门，从里面可以捡到掷弹筒和子弹。返回后，开车冲向右侧（左侧尽头的深沟是死路，无法越过的）。这时候屋顶上的两挺机枪会向玩家射击，加速冲过去在角落中停下摩托车（按住 ALT 键 + 左右方向键可以下车）。跑向绿色的门，机枪还会不断进攻，赶快将门拉开进入。进入房间后，首先发现的是一个通道，但是通道无法进入（小生已经试过所有的方法，您就可以省一省不用费心了!）。同时发现地上的尸体在一个通道的铁门上，将尸体拉到一边上。可是通道的铁门仍不打开。仔细思考一下，觉得通道一定是从屋子的后面进入的，跑出房间，接受机枪的“洗礼”后，绕到这个屋子的后面。

果然在屋子的后面有一个平台可以进入通道。进入通道后，扳动闸门打开房间中地板上的铁门。从出口直接落入下层，再扳动一个闸门返回。再次冲出房间，骑上摩托车。返回刚才看到有标志的平台处，利用两边的斜台飞上有标志的平台，在中间连人带车一同落入下层。飞跃这个平台非常不好掌握，因为开车时已经没有了加速键，所以只有利用距离来提速。落入下层通道后，下车。从对面墙上的通道进入，落入水中。沿水的通道来到一个房间中，消灭几个蝙蝠后，从房间中右侧角落中的通道滑下，来到底层的房间。房间中的通道通向一个有水池的地方，远远看到对面有一个闸门，但是这里只依靠跳跃是无法到达的（小生已经试了 N 次了）。无奈只好返回，在房间中继续寻找，房间中除了这个通道外，在墙壁上还有一条石缝，从通道旁边的地方可以抓住石缝，移动到可以登上的平台后，进入对面低矮的通道。房间中只有一个摆动的球体，举枪

将球体打爆，跑出不少的怪物（又是冰蝴蝶，又是食人蝴蝶），快速离开。再次进入通道中来到水池边，跳入水中将冰蝴蝶引入水中。从水路返回房间。第三次进入通道，这时的水面已经结成冰了，可以到达对面扳动闸门。从打开的大门进入，沿路到尽头后，跳抓到对面，然后利用石缝向右移动登上平台，扳动对面墙上的闸门，打开出发点旁边的大门。

返回刚才使用摩托车掉入的坑道，骑上摩托车撞开左侧的墙壁后，进入打开的大门。使用摩托车沿楼梯到顶层平台。加速向前冲入正面的通道中（下车登上平台是无法进入通道的）。在拐弯的地方扳动闸门，动画会显示在房间中有一个平台升起，然后同样从左侧冲出来，下到二层，利用刚刚升起的兰色平台到达房屋的屋顶。这里就是刚才有两挺机枪射击 LARA 的地方。如果玩家直楞楞地跑过去，一定会品尝到金属的晚餐加上烧烤（近距离就是烧烤哟!）。这里如何才可以通过呢？仔细观察对面后，发现两挺机枪的中间有一个带标记的油桶，使用远程瞄准镜射击油桶，可以引爆，同时消灭机枪（这会儿知道厉害吧!）。跳上平台扳动闸门，打开下面的铁门。返回摩托车的地方，开摩托车冲入铁门后结束第一部分。

第二部分　Chambers of Tulun

进入铁门后，骑摩托车来到一个空场上，穿过空场中间的神庙，遇到一个巨大的金甲武士，它可是打不死的哟！玩家一定发现在右侧大门旁边有一个时间的闸门，扳动可以打开大门，然后利用大门旁边的梯子就可以过关了，但是如果这样通过的话，将无法进行下面的游戏了，因为以后的游戏还需要摩托车。这样玩家还要返回来！所以小生特意提出来，让玩家注意！正确的方法是，在空场上开车继续前进，连续越过右侧的两个深沟，就可以结束这一部分了（又是这么短，真不知道设计者是怎么想的!）。

第三部分　Trenches

骑摩托车冲到一个有椰子树的地方。在右侧的椰子树旁边的墙

上有一条石缝，但是还有东西挡着，使用爆破弩将它打破。然后进入路灯中间的通道，在通道右侧的角落中玩家可以看到上面有一个铁板，跳起将铁板拉下来，登上上面的平台。进入底矮的通道，抓住石缝向右移动到可以落下的上层平台。在平台上可以利用顶上的梯形物到达对面。进入通道后来到空场，消灭敌人后捡到大血包和子弹，返回。在平台上跑跳，跑到有红光透出的大门前（好远的距离!），然后翻身跳抓到对面的石缝，向左侧移动登上平台。到尽头发现只有一个很小洞口可以向里面看，里面有一个红点的开关，使用瞄准镜+爆破弩射击红点，只要将机关打冒烟就可以了（神枪手LARA?）。

返回骑上摩托车，走左侧的通道。从通道加速冲到对面高处的平台，来到梯子旁边。(同样此处不使用摩托车是无法通过的)。登上梯子滑下通道就可以结束这一部分了。不过小生要提醒玩家，最后使用摩托车的地方是最困难的，小生足足飞了25次才冲过去。

第四部分 Street 1Bazaar

滑下斜坡后，从平台的梯子上下到房间中。跑到受伤的警察旁边，警察会和LARA进行一段对话，得知很多的重要信息，其中就有一个怪人出现的信息（小生听力还是可以的!)。警察在最后抛给LARA一个爆破装置，动画结束后，捡起爆破装置（Mine Detonator Body)。玩家千万不要急着打开通道门，从屋内的平台上捡到一个把手（Handle)。还可以从警车后面找到部分的千斤顶（Car-Jack Body)。将千斤顶和把手组合成一个完整的千斤顶。然后就是决定进入哪一条通道了，因为房间中毕竟是有两条通道吗！为使玩家不走冤枉路，小生给出路线。从那个有红色开关的通道进入。攀上梯子到达上层的平台，利用跑跳抓到右侧顶上的梯子，移动到右侧平台。爬入底矮的通道，进入房间。玩家已经发现房间中没有闸门或通道，难道是小生骗人！错也！顶上铁门旁边的墙壁上有一个突起部，可以将千斤顶安装在上面，千斤顶顶开通向上面的门，进入上

层。

上层有一个冒电的通道，跑到左侧角落中，这时可能会有蝴蝶攻击 LARA，不过好像减一半血后它们会自动离开。将角落中带斗的机器推到冒电的平台上，电光反射将对面桥头的隔离物打破。跑上桥，跑跳抓到对面的梯子，向左侧移动。登上平台后，滑下斜坡来到一个有很多箱子的房间。从一侧通道中的尸体旁边捡起爆破装置的启动光盘（Mine Position Data）。将二者组合成完整的爆破装置（Mine Detonator）。刚跑回房间，就感觉到地面震动，一看又是那只不死的金牛。继续引逗金牛撞击房间平台上的箱子（牛的智商真是有限!），箱子后面出现通道，然后自然是跑入通道中。沿路从通道中滑下来，再次回到有椰子树的地方。同样是从刚才使用摩托车冲过的地方走，不过这次就可以不使用摩托车登上平台了。再次回到有警车的房间。进入刚才没有进入的通道，消灭路上的警察。出来后，到左侧角落中拉开门，房间是一个标记有骷髅头栅栏的地方。至于栅栏另一边是什么，玩家可以试一试，不过最好先 SAVE。使用爆破装置引爆栅栏前边的地雷。

按动墙壁上红色的按钮后，打开大门。外面就是停放摩托车的地方。骑上摩托车走左侧的通道，撞死警察后，越过斜坡结束第四部分。

第五部分　Citadel Gate

沿通道一直向前，到达有巨龙的地方（这里玩家最好是使用“步步扎营”的方法，每经过一个通道最好是 SAVE 一下）。下车从墙上的通道可以直接到达另一侧，和躺在地上受伤的警察对话，他告诉 LARA 很多的信息，而且他还说需要 LARA 帮助提供交通工具，从通道返回刚才停车的地方。驾驶摩托车从巨龙的面前通过，注意小心巨龙的火焰，因为这个场景中没有可以灭火的水。驾驶摩托车再次来到警察处（也可以直接开车到这里），一段动画结束后，英勇的警察和巨龙同归于尽，LARA 也独自进入巨龙身后的神庙

中。一段动画，玩家终于可以见到和 LARA 一直作对的怪人的真面目了，是一个恶魔（红色的眼睛！《木乃伊》中的祭祀？），他用魔法唤醒了两个十字军战士。动画结束，第五部分也随之结束。

第六部分　Citadel

进入神庙后，跑到房间中解救出图书馆的教授，他叫 LARA 要小心，以后更加危险。解救出教授后，从通道一直向里，沿楼梯向上到达上层的房间。扳动房间中的闸门，此时下层的大门打开了。从旁边还可以捡到火把，反正是免费的燃烧棒，不使白不使。点燃火把后进入大门。但是玩家会发现这个通道是假的，其中并没有路或是闸门。没办法返回来，发现这几个房间中都有一条绳子可通过，跑到绳子的尽头也没有发现什么特别的地方。最后小生绕行了几周后，一跳发现绳子可以点燃，绳子断裂后尽头的石块落下，将地板下面的通道砸开了。

进入地下通道，来到一个底层有水池的房间中。对面的地方有一个大血包，千万不要直接去取，因为两侧的火焰正在等着你呢！从出发点跳到左侧的通道中，抓住平台的边缘移动，连续使用双抓，最后进入底层低矮的通道中（落入水中是无法进入这个通道的！）。沿通道向前，到达另一个低矮的通道。通道的出口处是一个斜坡，从斜坡上往后跳到身后的斜台上，立即前跳抓到对面的石缝，向左移动登上平台。跳到对面的楼梯上向上，沿途消灭三个忍者后，扳动顶上的闸门。返回刚才看到大血包的地方。这次可以安全地捡到血包了。沿路来到一个大厅中。大厅的中间有四个棋子，上面各有一个字母，一看就知道是代表方向。使用指南针定位，将四个棋子拉动到它们代表的方向上。大厅中的三个门同时打开。先进入出发点右侧的门，将尽头的闸门扳动后返回，进入左侧的门。

跳入水中，因为水下有四个通道，但是玩家一次只可以进入两个通道，方向不好表达，这里小生就用指南针的四个方向来表示通道了，所以玩家进入时一定要观察指南针的方向。落入水中后，先

从水下南面的通道进入，拉下尽头顶上墙壁上的闸门。返回从北面的通道进去，一直游到有节点绳子的中心房间，返回刚才拉动棋子的房间。再次来到出发点右侧的通道中，把闸门反向扳动，然后再回到有棋子的房间。这次就可以沿水游到左侧房间的落水处，玩家此时一定会发现水面降低了。这时候从西面墙上的通道进入，沿路到尽头扳动闸门，再次进入北面的通道，跑到中心房间拉动有节点的绳子，打开大门。进入大门从右侧的低矮通道爬下去，会有两个十字军战士的僵尸攻击 LARA，它们可是不死之身哟！将两个十字军战士僵尸吸引到上层的木头架子前，借助它们的大刀劈开身后木架子，登上平台。沿路跃入坑内，见到了和 LARA 一直作对的怪人（Van Croy，官方的资料上的名字），一段动画后，LARA 抢回了法老宝物，离开了死亡之城。第六部分结束，同时第六大关结束。

第七大关

第一部分 The Sphinx Complex

游戏开始 LARA 已经处在埃及金字塔群中了，而且是夜间（深夜大盗?)。这一关的气氛烘托得不错。黑暗的天空、远处的雷声感觉十分的不错。言归正传，继续咱们的攻略。沿通道向前，干掉两个敌人后，从一个敌人的身上取得一把钥匙（Silver Key)。打开通道尽头的铁门，进入。消灭忍者后，在左右两侧的墙壁上各有一个闸门，扳动闸门打开通道中间的铁门。注意平台中间是深沟，小心不要掉下去。进入打开的铁门，来到一个左右两侧都是深沟的地方。先走右侧的深沟，此处一定要小心翼翼，跳过两道深沟来到一个房间的门口。拉开屋门后，消灭忍者。玩家一定会发现这个地方没有开关，只有一些子弹。但是箱子下面的铁网引起了小生的注意。到箱子旁边一推，果然可以推动。将木箱推倒尽头，露出后面的铁网。可是铁网怎么通过呢？只要掏枪将其打破就可以了。

进入低矮的通道，来到一个房间中。把房间中的木箱打破捡到

铁锹的“头”(Metal Blade)。按动大门旁边的闸门，打开大门回到刚才第一个深沟的旁边。返回出发点。从左侧走，小心翼翼跳过两个深沟，在尽头消灭两个忍者后，从打破的木箱中捡到铁锹的把手(Wood Handle)，将两者组合成完整的铁锹(Shovel)。可是下一步要去哪里？细心的玩家可能已经注意到，在左侧狮身人面像前有一个石碑，来到这个石碑前 LARA 会自动缓慢地读出石碑上的文字(她精通埃及的语言?)。在石碑的前面有一个凹槽，十分不好找，使用铁锹可以挖出一个向下的通道（这么一会就挖出这么一个大洞!)，进入下层的通道，结束第一部分。

第二部分 Underneath The Sphinx

进入通道一直向下，进入底层的房间。在房间中有两头神牛，一旦靠近它们就可以复活，不过还好，是一只一只复活。将神牛引逗到出发点通道两侧房间中，立即返回扳动屋外的开关，关闭房间的铁门，把它们分别关闭在两个房间中（这一次你不能撞我了吧！铁笼滋味如何!)。来到房间的中央，从左侧躺着骷髅旁边的角落中捡到一份象形文字和英文的对照表（Scrap of Paper)。从对照表中找到墙壁上三个石块的英文，从左到右分别代表是 I、Q、A。这个房间中共有六个铁门，使用不同的顺序按动墙壁上的文字，可以打开不同的门，而且一旦进入正确的门，门还会自动的关闭。再次打开这个门，在进入的房间中，找到另外的开关才可以返回。但是要打开其他的门的先决条件是先打开正西方向上的门。打开正西方向的门按动 A、I、Q 就可以了（一定要按这个顺序!)。进入后，发现其中有四个小平台要求安装什么东西？返回。

继续按照不同的顺序按动墙上的三个字母。首先，是按动 A、Q、I 进入铁门（这里小生也忘记是那一个门了，反正如果进入正确的话门会自动关闭!)。房间的尽头有三个底矮的通道，正面的通道其实没有用，只是可以捡到一个大血包。玩家在这个房间中一定要小心烂地板，因为通道都是爬入的，在通道内的 LARA 动作非常

不灵活，所以最好是用脚先试探地板，一旦听到尖刺冒出的声音就立即向前躲避。在左侧的通道捡到一个中间有红色宝石的宝物(Stone of Maat)，右侧的通道可以打开铁门返回。然后按动I、Q、A打开门进入。这个房间尽头到处都是闸门，但是只有极少数闸门中有东西，剩下的就是食人虫了。为了让玩家节约时间，小生将此处的“秘密”告诉玩家。正面的第三个闸门中可以捡到中间是蓝宝石的宝物（Stone of Re)，左侧的第三个闸门可以打开铁门返回。房间中还有一些其他的闸门中有子弹或血包，小生就不提了。

再次回到字母的旁边，按动Q、I、A开门进入，这个房间中四周都是水池，中间的平台上有向下的通道，可是有铁门锁着。房间中四周墙壁上也有四个闸门，有了上一次的教训，小生小心翼翼扳动闸门（就是每走一次SAVE一次)，这次的闸门中没有食人虫了，扳动四个闸门打开中间的向下的铁门，捡到中间是绿宝石的宝物（Stone of KhePri)，扳动中间墙壁上的闸门打开铁门返回。按动Q、A、I，打开最后一个关闭的铁门进入。房间的尽头只有一个向下的通道，向下落入水中。这个水下通道十分复杂（一个立体的迷宫)！水下一共有五个通道，必须按照顺序才可以通过。小生先给玩家一些提示，然后在给出游戏的顺序。提示：在水下通道中可以找到五个带有象形文字（代表A、D、J、I、Z）的墙壁，墙壁的上方各有一个通道可以登上，但是按照顺序才可以打开不同的门。其中A、D、J三个通道都在右侧同一平面上，只是位置不同，而I、Z在左侧同一平面上，也只是位置不同罢了。这里的游戏顺序是：先到A的通道中扳动上层闸门，然后依次到D、J、I处。最后到Z处可以捡到中间是紫色宝石的宝物（Stone of Atum)。原路返回刚才按动字母的房间中。

捡到四个宝物后，进入第一个打开的正西的通道。到房间的尽头，在墙壁上按照上面光线的颜色将四个宝物放在它们各自的位置上，打开尽头的门（取这么多东西就是为了开门，真是不值得，这

些东西在黑市上一定可以卖个好价钱!)。进入铁门后，玩家需要SAVE一下，因为已经有很远没有SAVE了，万一一个小心可就惨了！利用尽头的梯子进入房间，突然LARA向上一看，紧接着就听到钻头的声音，身后的通道已经关闭了，房间中四面平台上有四个小石像，将它们都捡起来，冲入自动打开的门中，躲过尖刺的袭击(咳！惊吓过度又少活两分钟!)。沿通道到尽头，拉下尽头通道的门，登上平台结束第二部分。

第三部分　Menkaure's Pyramid

连续跳跃过深沟后，来到巨大的金字塔面前，左右两侧的平台距离非常远，但是中间的平台似乎可以到达，跑跳抓到中间平台登上。远远看到右侧有一个石屋（很大!)，利用右侧的斜台可以达到，不要忘记在中间的地方跳跃，不然就只有LOAD了。拉开石屋的门，消灭其中所有敌人（但是其中的警察可以不消灭!)，从警察身上捡到一串钥匙（The Guards Keys)。返回出发点。但是这次利用平台可就回不去了，平台都是斜坡，一旦登上就会滑下来，然后就是LOAD。如何才可以回到大金字塔前呢？可以利用墙壁上斜坡（白色）的边缘一直移动回到金字塔前（可不是石缝哟!)。顺着金字塔右侧可以登上斜坡迂回到金字塔中间的大门前，注意从平台上飞出的巨型昆虫。使用钥匙开门，进入大门向前就可以结束第三部分了。此处小生都是简略写的，所以显得攻略非常简短，但是玩家的“工作量”可不少哟!

第四部分　Inside Menkaure's Pyramid

沿通道一直向前，途中遇到两个摆动的铡刀，铡刀摆动得非常缓慢，但是中间地带还是需要跑跳的，找好时间差，跳过两个铡刀到底层。正要进入底层楼梯继续向下的时候，LARA突然会向上看，上面一定有秘密。但是玩家可能只看到一个六角星，小生在这里足足看了五分钟也没有看到闸门的位置，最后一气之下掏出了爆破弩，一枪将上面的六角星轰了个粉碎。凑巧就这样打开了机关

(气死我了，我的时间呀！我的电费呀！)。轰掉上面六角星后，进入底层的通道，来到一个巨大的石棺前。房间中再没有其他的通道了，但是石棺没有顶盖，而且似乎可以进入似的。跳入石棺中，果然发现通道，捡起地上的血包和子弹，然后落入石棺中的通道。

下到底层后，发现房间中间有绳索，而且下面的地板上有尖刺冒出过的痕迹。小生非常的胆小，没有勇气直接跳下去，如果哪位玩家勇敢地尝试了，一定要告诉小生结果哟！利用中间绳子到对面平台。在这个里层的房间中，有左右两条通道，先利用绳子到达右侧通道，在尽头处扳动开关打开一个通道中的铁门。使用绳子的方法可以参照以前的第三大关的方法。返回利用绳子来到左侧通道，通道中同样利用时间差躲避过移动的石块，进入房间，在房间中消灭一个金甲武士后，从中间大五角星下面撬下一个小号的五角星(Western Shaft Key)。原路返回刚才射击六角星的地方（路程好远呀！快赶上《生化危机》了），从右侧打开的门进入，沿通道一直向前，突然左右两侧冒出横向的铡刀，一个跳跃躲过铡刀。到尽头扳下头顶上通道的铁门，登上平台来到上层。消灭巨大的蝎子后，从通道跑出。到两个金字塔中间可以发现墙壁上有一个石头的闸门，按动后身后金字塔的顶盖落了下去。

来到金字塔前面（就是有深沟的那一面），从可以登上的地方迂回向上到顶层，从顶层的梯子向下，到底层的通道中。向前会遇到摆动的铡刀，不过这次它们的中间就有了尖刺了，同样利用时间差跑跳抓到对面。连续跳过两个铡刀，来到一个岔路口。拐弯的时候要小心，下面可是深沟哟！要利用上面的梯形物才可以到达对面。岔路口正面的通道尽头有带节点的绳子，拉动后打开左侧通道中的铁门。返回滑下进入左侧通道。从打开的铁门滑下，跳过下层的尖刺，落入下层通道。咦！这个过程好像非常的熟悉哟！三代开始的时候好像也有这个场景。落入下层通道后，跑向黑色的通道，结束第四部分。

第五部分　The Mastabas

场景突然出现在金字塔第一部分中挖开的通道前，回到狮身人面像前。细心的玩家在玩第一部分的时候已经注意到左侧深沟旁边还有一个铁门（回来的时候可就是右侧了），来到铁门前，使用钥匙打开铁门，进入。注意在要登上较高斜坡的地方可以使用后空翻跳上。进入铁门来到一个有卡车的地方。从卡车旁边的地板上捡到一个汽油桶（Jerrycan，无尽汽油桶？怎么倒也倒不完，Why?）。打破有危险标志的栅栏进入，可以找到子弹。可是路在何方呢？卡车正对的石屋右侧有一个可以拉开的门，进入房间中，拉开底层的地板，进入下层通道。

在通道中同样遇到岔路口，走左侧通道，来到一个有三个狮子头的房间中。将狮子头中的石球打下，打开中间门，打倒木乃伊后，捡到一个空的小水袋（Small Water Skin（Empty））。对付木乃伊的最好方法是用爆破弩，让它们灰飞烟灭吧。从另一个通道到达上层。从右侧跳过深沟，同样掀开地上的门进入，在通道中找到与以前相同的房间，打落狮子头中石球开门，消灭木乃伊后，捡到无尽的沙石袋（Bag of Sand），也是从通道的另外一个出口离开。刚刚登上平台就受到忍者的“热烈欢迎”，奉献上美妙的爆破弩晚餐给他，从右侧来到一个没有屋顶的房间中，掀起地上的通道进入，在尽头处打掉狮子头中的石球，进入一个有三个托盘的房间中。在三个托盘上分别放上三种东西，海洋图案代表水，太阳代表的是油，三角图案代表沙石。其中水袋可以从托盘后面的水池中灌满。将三种东西安装在托盘上后，两侧的大门并没有打开，这是为什么呢？从另一个通道到尽头处，捡到一个火把，返回托盘的房间中。观察三个托盘，小生突然恍然大悟。如果说中间的托盘代表的是太阳，就是代表火了。中间的只有油是不够的，使用火把点燃中间托盘上的油，让它燃烧更像太阳，果然左侧的通道门打开了。进入通道，撬下墙上的五角星（Northern Shaft Key）。这时对面的通道门会自动打

开，进入通道到尽头返回上层。

从上层回到刚才越过的深沟边，跳到对面，掀开地面上的门，进入地下。在地下通道中找到闸门打开中间通道的门，进入一个有三个石像的房间，每个石像的前面各有一个闸门。咦！这三个石像不是中国的“不说”、“不听”、“不看吗”？什么时候“移民”到埃及了。扳动“不说”前面的闸门，这时有一个猴子跑出来，如果玩家掏出枪攻击，可就过不了关了。小生就是在这里连续“屠杀”了三个猴子后，过不了关只好 LOAD 了。扳动第一个闸门后，猴子会替玩家扳动房间顶端的闸门，打开通道的门。看如果杀了，是不是过不了关！进入房间撬下五角星（Southern Shaft Key），跑入对面的通道，结束第五部分。

第六部分 The Great Pyramid

刚一出门就受到忍者“礼貌”的问候，还礼后，跳上左侧的平台，拉开门进入。地面上的地板拉开可以看到向下的通道，不过这回这个通道可就深不见底了。落下只有死路一条。一路开门，来到埃及最大的金字塔——胡夫金字塔前面。一个远镜头看到金字塔，他是那样的高大，而人类对于他来说是那样的渺小。这一部分是最艰难的，而且是最烦人的。下面听小生细细解释，首先登上金字塔前面的平台，向左侧移动到尽头登上金字塔后，向右侧跳跃到尽头，就是捡到大血包的地方。向上到头，再次向左，从中间平台下滑（一定要贴近左侧的那一个），继续向左跳跃。到达左侧斜上方顶层的平台，从斜坡上滑下来就可以过关了。但是，途中金字塔上的平台有的地方非常不好跳跃，一旦滑下来就会落入深沟中毙命。需要跑跳的地方，小生教玩家一个方法，就是先让 LARA 跑跳起来，然后空中转向就可以了。例如：如果要跳上正面一个需要跑跳的平台，在斜坡的角落（底的一侧）起跳，方向稍微偏向左侧一点，如果正对左侧，LARA 会在平台边缘停下来。起跳后，空中按住右侧方向键，就可以跳上了。游戏的途中还要躲避从上面落下的

石块，躲避的方法和三代一样，就是在平台的角落中蹲下就可以了。小生在这里只是将游戏路线告诉了玩家，但是真正的游戏路线是非常长的，需要玩家耐心和小心，最好是步步为营。最后从金字塔左侧尽头的斜坡滑下就可以通过这一部分了。

第七部分 Kunfu's Queens Pyramids

从金字塔上滑下来后，沿路向前，遇到两个警察正在和巨大的蝎子搏斗，警察也不是好东西，玩家索性三个一同消灭掉。进入两个底层的通道，打破箱子捡到不少的补给品。来到深沟的旁边，利用两侧金字塔前的平台来到左侧第二个金字塔中间的平台上。平台上有一个菱形的石块可以推动，将它推到尽头有花纹的地板上。花纹颜色非常浅，要注意观察才可以。打开旁边金字塔的通道，进入通道找到第四个五角星（Eastern Shaft Key）返回。登上正面的金字塔，利用上一部分的方法来到铁门的前面，使用钥匙打开铁门进入，就可以结束这一部分了。

第八部分 Inside The Great Pyramid

进入了金字塔的内部后，沿通道一直向前，消灭忍者跳过深沟后，进入右侧的通道，铁门会自动关闭。进入中间的通道。斜坡上面通道的铁门还没有打开。利用时间差躲开左右移动的石块，小生觉得这里的设计比较新颖。躲避石块的最好方法是：先走到边缘，要慢走。如果稍微靠近石块的话，石块会自动将 LARA 挤到边缘。在边缘起跳，注意时间差，就可以通过了。来到一个破碎的石棺前，进入石棺发现地面上的地板上有 A 的标记，这里一定是游戏的关键，而且在石棺中发现了火把，利用火把点燃房间中所有没有点燃的火把，房间中左侧的石门便降下来。进入通道。扳动墙壁上的闸门打开上层斜坡上的铁门，进入铁门来到一个中间是兰色的房间中。

房间的墙壁上有四个五角星，将捡到的五角星安装在墙壁上，从四周发出的光线会击破中间的地板（超自然的力量!），然后扳动

闸门打开铁门，消灭忍者。玩家可能想这里就这样结束了，如果这样想就错了。这样从铁门跑出的话，底层的铁门并没有打开，还需要另一个闸门开门。记不记得刚才有石棺的房间，进入后发现右侧的石块已经降下来。进入扳动闸门打开外层通道尽头的铁门。返回，跳过深沟，这里的深沟千万不要使用跑跳，一旦跑跳，保证跳过头。只要使用跳跃就可以了，不要看距离远，但是不是还有一个向下的倾斜吗！进入底层的房间中，从有光线的通道抓住墙壁向下，到中间的通道跳下就可以结束第八部分了。

第九部分 Temple of Horns

进入房间，音乐一下变得非常紧张，房间左侧的铁笼中关着一个怪物，房间的右侧有一个天平。跑向天平的时候 LARA 会向左侧观看壁画，在骷髅的前面捡到一个大水袋（Large Water Skin（Empty））。在左侧 LARA 观察的地方可以将两个水袋灌水，然后向天平的罐子中倒水。咦！怎么怪物跑出来了。原来天平这里不是简单的倒水就可以了，还需要数学知识哟！而且要通过三次才可以。第一次向坛子中倒 2 升的水（水袋后面有水量的显示!），打开房间中向下的铁门，进入从竹竿上滑下，进入房间。咦！怎么又回到的天平的房间中。难道是游戏出现了 BUG 了？再次向天平中倒入水，这次可就要 4 升了，又打开地上的铁门，进入后沿路又回到了房间中。



天哪！这个 BUG 也太大了吧！小生又跑到天平前，向罐子中倒入 1 升的水，房间中突然一声巨响(地震了！快跑呀!)，进入下层通道，发现房间中的地板没有了，取而代之是光柱。这里的倒水方法是

小生一次一次研究出来的，好苦呀！玩游戏还要动脑筋！玩家此处一定要注意使用两个水袋的组合，这样才可以配出合适的升数！沿光柱中的通道到底层，来到一个下层四面有水的房间中。在高处来个跑跳直接落入水中。从中间的平台一侧低矮的地方登上平台。在四个小的平台上安装上以前找到的四个小石像，然后将五件护甲安装在神像的身上。一段非常精彩的动画过后，埃及的霍努斯神复活了。可是它为什么攻击 LARA 呢？忘恩负义！是我让你复活的。不管它了，跳入水中捡到落入水中的护身符，跑到左右侧房间，扳动闸门。玩家注意不要让霍努斯神的五角星火焰攻击到，不然立即就变成了个火人了。扳下右侧的开关后，从另一尽头跳上角落的平台。一路向上，爬过底矮的通道，回到刚才的光柱中。

向上爬去，LARA 一个后空翻将上层通道的铁门关闭了，跑出房间向上，注意头顶上标有骷髅的地方，一旦踏上头上会落下巨石。跑到通道尽头处，过关。整个游戏也就结束了。但是从动画中看到 LARA 似乎被埋在死亡金字塔中了，LARA 会这样消失吗？众多玩家和小生一样也不希望这样。至于她死没死只有以后才知道了。

小生语录：经过 15 个小时的奋斗，终于将四代通关了，游戏中场景没有其他作品出色，因为游戏始终是在黑暗的墓穴中进行的，这一点非常符合名字哟！游戏的连贯性比以前要强很多，但是游戏中 LARA 要找的东西小生始终没有发现，最后将捡到的所有物品都使用了，真不知道 LARA 在找什么？前几部作品中的 BUG 还有，比如人可以进入墙壁中，而且还会死机。但是总体的感觉要强于以前，不愧是玩家等待了一年的作品。不知道 EIDOS 会不会继续退出以后的作品，还是就此让 LARA 退出游戏舞台。我想后者是众多 LARA 迷不希望见到的。现在 LARA 的生死还是个谜，玩家们一定要耐心等待，最好是来个冬眠，到明年的 12 月就知道一切了。好了，下次再见了！

谢　华

冠军足球经理 2000

游戏类型： 模拟经营

语言： 英文

评价： ★★★★★

方杖语： 推荐给喜爱足球的朋友们……

一想到足球经理，心就狂跳不止，手心出汗，脚开始发痒。如果你有以上症状，你就是一位 SUPPER SOCCER FAN。我就是这样一位 SSF。做为一位 SSF，我认为 EIDOS 公司（知道 COMMADOS 吗？就是他们的杰作）的 CM（CHAMPION MANAGER）系列的足球经理是最好的。CM3 已经让我如痴如醉，而在世纪末 EIDOS 又推出了 CM3 的改进版 CM99/20，真是……唉，转入正题，让我给大家介绍这个最新的 CM 游戏吧。

CM3 的回顾

因为 CM99/20 是建立在 CM3 的游戏引擎上的，故在介绍 CM99/20 之前，有必要对 CM3 做一个回顾性的介绍。

CM3 是一个纯文字的足球经理游戏，玩家扮演 MANAGER 一职，负责球队的战术训练，球员转会等问题，我认为 CM 是我见过的最好的足球经理游戏，为什么？

1. 资料的翔实

知道萨维奥拉（Saviola）吗？就是 99 赛季阿根廷河床队的新“马拉多纳”，率河床队夺得历史上第 28 个联赛冠军，自己也成为最佳射手，今年才 17 岁。98 年有谁知道他，但 98 年出的 CM3 中就有他的资料，16 岁（他当时的年龄），数值很高。

2. 模拟的真实

CM3 中的虚拟足球世界几乎同现实的世界达到了 100% 的吻合!

见过比赛中推裁判被停赛 3 个月吗? 我在 CM3 中见过!

见过比赛最后一轮才以净胜球夺冠吗? 我在 CM3 中见过!

见过冠军杯决赛最后被曼联进 2 球吗? 我在……

3. 足球专业知识的丰富

不知道自己队谁罚点球, 谁罚脚球, 谁罚任意球?

不知道是打防守反击还是打压迫式进攻?

不知道是打区域防守还是打盯人?

不知道……

那你还是别玩 CM3 了, 先学学足球方面的知识再说吧…

介绍 CM99/20

CM99/20 是在 CM3 的基础上, 加入了一些新的控制功能以及全新的转会名单而成的, 使 CM 系列的游戏离完美又进了一步。下面通过同 CM3 的对比来介绍 CM99/20。

1. 字体

CM99/20 采用了更加圆滑的字体, 比以前看上去更加活泼。

2. 转会名单。

所有的名单全是 99 赛季开始时的新名单:

维埃里 (Vieri) - > 国际米兰

阿内尔卡 (Anelka) - > 皇马

萨莫埃尔 (Samuel) [阿根廷后卫国脚] - > 罗马

西尔威斯特 (Silvestre) [法国左后卫国脚] - > 曼联

孙继海 - > 回到了中国 (而且数值降了不少, - > 唉, 中国联赛"磨练"人呀)

李金羽 - > 回到了中国 (而且消失了, 不知为什么找不到他, - > 又去泡吧了?!)

值得一提的是有了中国联赛的资料，虽然不很准确，而且国家队最厉害的队员是……王鹏！（－>难道 EIDOS 中也有他的亲戚?）

3. 球员方面

i）数值

球员的每项数值还是 0～20，越高越厉害。

不过没有了 shooting（射门），versatility（适应各种位置的能力）和 adaptablity（适应各国环境的能力）变成了隐藏数值，加了 finishing（临门一脚），longshot（远射）以及 decision（意识）。

我的心得：以下列出了球队中各个位置必须满足的条件 。

手门员：handing（接球），agility（灵敏）reflex（反映）>17

中后卫：heading（头球），marking（盯人），tackling（断球）>17

边卫：marking，tackling，pace（速度），crossing（传中）>17

中场：decision，creatively（创造力），technique（技术），dribbling（带球）>17

前锋：finishing，off the ball（抢点），anticipation（对球路的预知）>17

罚点球和任意球：longshot，set pieces（定位球能力）>17

队长：brave（勇敢度），influence（影响能力）>17

当然仅仅满足以上要求是远远不够的，这只是最低要求，对于不能满足条件的队员，坚决打入二队。

ii）合同与转会

CM3 的转会有一个大漏洞：当电脑要买你的队员时，你可以把参加 10 场比赛后和参加 10 场国际比赛后加多少转会费开的高些，（比如 40M），电脑会乖乖的上当，但 CM99/20 已经解决了这个漏洞。

在 CM3 中与一个队员签约会有好几种合同类型，（如 important player［重要队员］，squad player［板凳队员］backup player［二线队

员］等），在 CM99/20 中也有这些类型，但一次只能选择一种跟队员签，一旦选定了，一个月内不能变（CM3 中可以随时变），所以和一个队员签约一定要慎重。万一你提出的合同球员不感兴趣，那一个月内你就别想和那个球员接触了。

CM99/20 中还可以给一个队员增加 NICKNAME（昵称），以后在球队名单中此球员就以此昵称显示，这样可以方便地改一个球员的姓名。（－＞我要贝克汉姆变成我！……倒）［具体方法是：点击一个队员，再点右上角的 ACTION，在下拉菜单中选择 SET NICK NAME 一项，输入即可］

CM99/20 中还可以 FINE（罚款）球员，这也是赚钱的一个方法（－＞真是吸血鬼呀）。

我的心得：一定要紧盯合同到期的球员，（－＞BOS［博斯曼，自由转会］，这种便宜不占，天诛地灭。）和球员签约前不妨先存盘，因为 CM99/20 合同类型一个月不能变。

iii）训练

与 CM3 最大的不同是，绿色表明数值增加，而不是黄色，其他大致一样。

另外队员经常参加比赛会疲劳，在名字前出现 TIR 字样，在此期间不能参加比赛。

我的心得：要是比赛太多，可以让主力队员在这段时间内不训练，这样他们的体力就会恢复得很快。

4. 关于教练

i）合约

比 CM3 增加了教练的签字费，对于不想来的教练，加签字费！（－＞弗格森的签字费是？…倒）

ii）助理教练（ASSISTANT COACH）

助理教练会给你提供队员的状态情况，也会时不时地给你一些建议，这在 CM3 中是没有的。

iii）球探（SCOUT）

可以让球探观看你想要的球员的比赛，他们会给你这个球员的评价。好的球探会看出球员的隐藏数值，所以一定要雇一个好的球探。还可以让球探去找年轻球员（->找出一个新的欧文!）

[具体方法是：点击一个队员，再点右上角的 ACTION，在下拉菜单中选择 SCOUT PLAYER 即可] 或到某个俱乐部考察队员或者去观看美洲杯及其它国家之间的比赛，很酷吧!

我的心得：好的教练（COACH）很重要，他们使你球队的战术得以实施，获胜更容易，还使?

球员的训练更加有效，数值上升更快。

好的物理教练（PHYSIO COACH）也很重要，他们能使你球队的伤员好得更快。

好的球探（SCOUT）会帮你找到新的 OWEN!

另外，助理教练要比一般教练有更高的数值，尤其是 WORKING WITH YOUNGSTER

5. 关于球队老板

在 CM99/20 中，最大的改进也许就在这里，你可以对球队老板提出你的要求，比如要更多的资金买队员，提高球队的工资上限，扩建体育场等。如果你的要求合理，老板就会答应。你只要点击屏幕左边的写有你名字的按钮，再在弹出的菜单中选中 board confidence，再在弹出的屏幕左上角点击 board request 按钮即可。在 CM99/00 中有许多这样的小按钮，注意这些小按钮并点击它们，你会经常有惊喜的发现。

6. 关于新闻（NEWS）

在 CM 游戏中，游戏进程中的事件是通过新闻告之游戏者的，所以玩 CM，很大一部分工作是读新闻。当然所有的新闻都是 E 文，所以没有点外语水平是不行的。在这里只着重讲三个比较重要的新闻：

一是谣言（RUMOUR）。游戏中经常有谣言出现，比如某某快要以XX钱转会到某某俱乐部之类的，如果某某是你想要的队员，那你就要赶快行动了，因为谣言很快就会变成真的，而且你买某某的价钱一般不要低于谣言中的XX。

二是与球员经纪人的联系（BROKER LINK WITH）。游戏中会有球员的经纪人同你联系，表示此球员会以XX钱来你球队，如果他是你朝思暮想的那个，那你就以XX钱行动就行了，如果他只是单想思，你不理他就行了。

三是球探找到了新人（YOUTH PLAYER）。赛季末球探会给你带来几个有资质的年轻队员和你的球队签约，你要是忽略了没有和他们签约，他们就是自由之身。千万不要让OWEN从你身边留走，当然资质太差的你也不必跟他签约。

7. 关于抽签

CM99/00还增加了一个有趣的内容：抽签！每次杯赛进入下一轮，就会有一个让你参加抽签的画面出现。有DRAW ALL TEAM（一下抽完所有的队）DRAW NEXT TEAM（一个队一个队抽）AUTO DRAW（自动一个一个抽）三个按钮供你选择（在屏幕左上角）。同真实的足球世界真是一模一样！

SSF的CM秘技

1. 对战术的体会

玩CM必须有极高的足球专业知识，首先看看足球方面的指导书，平时多看看<体坛周报>等足球专业报纸上的战术评论，看足球比赛或转播时对各球队的战术也要加以观察体会。

以下是本SSF总结的几条战术条例：

——一般不要造越位（OFFSIDE TRAP），除非你的教练（COACH）中有人会这一项

——对弱队要压上（PRESS），对强队千万不能压上

——传球风格一般用混合（MIXED）即可，当对方早越位时，

可用直传打身后（DIRECT）

——一定要把队长，罚任意球的队员设置好，他们在比赛中往往起到关键作用

——队中带球（DRIBBLING）高的可以控制球（HOLD UP BALL），远射（LONG SHOT）高的可以远射，脚法好的中后卫（DRIBBLING，LONG SHOT，CROSS）可以长传（LONG PASS），各项数值都很高的 AM，SW，可以在场上自由跑动（FREE ROLE）。

——一定要密切注意比赛内容，同时做出响应，这是一个菜鸟和一个好教练的主要区别，比如比赛最后几分钟了，可本队仍以 1 球落后，这时就该孤注一掷，换上前锋，全部压上（－ >学学曼联，还有比赛中对方换人，换阵，你也要赶快做出相应的部署，是防守？是盯住刚上的队员？千万不要什么都不做，否则拜仁就是你的榜样；对比赛中本队得黄牌的队员，若他的侵犯性（AGGRESSION）很高，要尽快把他换下，否则他很快就会吃红牌的。

2. 对球员的体会

球员有许多的隐藏数值，而且每个球员的数值都随时间变化。看一个球员，不能只看其现在的和表面的数值，还要看隐藏数值，以及其历史。看隐藏数值，可以用 CM 的编辑器（－ > CM 编辑器可以在 WWW.CM3.COM 下载，用它你还可以创建新队员，新俱乐部，新……CMxx?！倒），若没有 CM 编辑器，我的经验是，有名的球员往往比那些数值高的无名小卒厉害。

（千万记住！）只有让球员上场，他的数值、隐藏的经验值才会上升，所以队内的有资质的年轻队员一定要多加锻炼，即使开始他的表现不会十分出色，但一个赛季后，你就会发现他变身了（：－ > #塞亚人!?）还有，千万不要乱买球员，上不了场的球员，士气低，数值会狂降，还卖不出去。

下面列举一些我认为不错的队员：

守门员：阿比亚蒂（Abbiati）22 岁，3.2M 到手，绝对厉害。

后卫：伍德盖特（Woodgate）19 岁，7M 到手 ，21 岁时的英格兰主力。

防守中场：巴塞吉奥（Baseggio）20 岁 ，年仅 20 入选比利时国家队。

攻击型中场：乔·科尔（Joe Cole）17 岁 ，10M 到手，21 岁的英格兰主力。

前锋：萨维奥拉（Saviola）17 岁 ，新“马拉多那”，最厉害！

罗比·基恩（Ribbe Keane）18 岁，18 岁入选爱尔兰国家队，同欧文一样耀眼，CM 中的超人。

王鹏（Peng Wang）21 岁，中国球迷的选择 ，最便宜！ #：－）

最后，祝大家在 CM 的虚拟空间中欢度 2000 年！

李 帆

Van 1999.12.24.

街头霸王 EX2 Plus

游戏类型：3D 格斗

语言：英文

发行公司：Arika

容量：CD－ROM×1

人物：

1.エリア
2.ロッソ
3.サガット
4.リュウ
5.ケン
6. 春丽
7.ガイル
8.プルム
9.ザンギエフ
10.ドクトリンダク
11.ダラン
12.スカロマニア
13.クラッカ・ジャック
14.ハヤテ
15.シャロン
16.ほくと
17.バルログ
18.ダルシム
19.ブランカ
20. 七瀬
21.ベガ

系统简介

【Guard Break / GB】

一样强度的拳脚一起按（例：重拳 + 重脚一起按）“防御不能技，会用掉一条气”。击中对手后，对手会呈晕眩状态。

【Cancel Break / CB】

取消 Guard Break，可于一般技、必杀技、超必杀技后取消。击

中对手后，较之一般的 GB，对手晕眩状态的时间会缩短很多。

【Excel / **エクセル**】

不同轻重的拳、脚同时按，例如中脚+重拳之后有一定的时间可任意输入招式，如同 Zero 系列的 Original Combo。

出招：

エリア	
ジョブステップ	→ + 中脚
プルダウンレッグ	→ + 重脚
或ッドクラッシュ	空中↓ + 重拳
トランスミッション	接近对手时→或← + 中/重拳
OCR	接近对手时→或← + 中/重脚
ハドクラッシュ	Guard Break
オルタナティブキャッチ	→↘↓↙← + 脚
フロント	オルタナティブキャッチ倒立中← + 脚
リア	オルタナティブキャッチ倒立中→ + 脚
タミレタ	←↓↙ + 拳
ハミングラッシュ	↓↘→ + 拳，之后三个拳一起按追加攻击
ジャクソンキック	↓↘→ + 脚
ポップアップニ	ジャクソンキック后，→ + 轻脚
パティションブレイク	ジャクソンキック后，→ + 中脚
プルダウンヒル	ジャクソンキック后，→ + 重脚
アップロド	三个拳钮同时按。按住时会向对手移动，放开后停止。
ダウンロド	↓ + 三个拳钮同时按。按住时会向地下潜入，放开后出现攻击。

Super Combo

グレイトキャンサ	↓↘→↓↘→ + 拳，按住可集气。(空中可)
ファイブスタ レイド	↓↘→↓↘→ + 脚

Meteor Combo

ファイナルキャンサ	↓↙←↓↙← + 三个拳

ロッソ

ディジェスティ ヴォ	接近对手时→或← + 中/重拳
レスプレッソ	Guard Break
エオ ルの翼	三个拳钮同时按，之后→或←
エオ ルの怒り	エオ ルの翼之后按脚钮
火走り	↓→ + 脚
カノッサに屈辱	↓↙← + 脚，小的对空，中的对上段，大的对下段攻击
ヴェズ ヴィオの怒り	↓↘→ + 拳，之后→+拳为肘击，→+脚为ドラゴンキック

Super Combo

ため息の桥	↓↘→↓↘→ + 拳
ピサの斜塔	↓↙←↓↙ + 脚
アッチェレランド	↓↙←↓↙← + 脚

Meteor Combo

四景	接近对手↓↘→↓↘→ + 三个脚钮

サガット

タイガ キャリ	接近对手→或← + 中/重拳
タイガ レジ	接近对手→或← + 中/重脚
タイガ トゥ ル	Guard Break
タイガ フェイク	←↓↙ + 拳

タイガ ショット	↓↘→ + 拳
グランドタイガ	ショット↓↘→ + 脚
タイガ ブロウ	→↓↙+ 拳
タイガ クラッシュ	→↓↘ + 脚
Super Combo	
タイガ キャノン	↓↘→↓↘→ + 拳
グランドタイガ キャノン	↓↘→↓↘→ + 脚
タイガ レイド	↓↙←↓↙← + 脚
Meteor Combo	
タイガ スト ム	↓↘→↓↘→ + 三个拳 追加入力↓↘→ + 拳 ×3 前三发攻击中如依时机按下按钮，威力会增强（连打不可）
リュウ	
旋风脚	→ + 中脚
鸠尾碎き	→ + 重拳
背负い投げ	接近对手→或← + 中/重拳
巴投げ	接近对手→或← + 中/重脚
锁骨割	Guard Break
波动拳	↓↘→ + 拳
灼热波动拳	→↘↓↙← + 拳
升龙拳	→↓↘ + 拳
龙卷旋风脚	↓↙← + 脚，← + 脚连续共四段
Super Combo	
真空波动拳	↓↘→↓↘→+ 拳
真空龙卷旋风脚（空中可）	↓↙←↓↙← + 脚

Meteor Combo

真·升龙拳（LV.3）  三个脚钮

连续技

·J 大 P > 屈中 P > 屈中 K > 波动拳 > 真空波动拳 > 真空龙卷旋风脚 >

·J 大 P > 屈中 P > 屈中 K > 大龙卷旋风脚 × 4 > 真空龙卷旋风脚

·J 大 P > 屈中 K > 大龙卷旋风脚 × 3 > 真空波动拳 > 真空龙卷旋风脚 or 真·升龙拳（根本 HIT）

·めくりJ 中 K > 立ち弱 K > 小升龙拳 > 真空龙卷旋风脚 or 真·升龙拳（根本 HIT）

·（对空）小升龙拳 > 真空龙卷旋风脚

·真·升龙拳（多段 HIT） > 升龙拳

·CB > 真空波动拳 > 真空龙卷旋风脚

·CB > 大龙卷旋风脚 > 真空龙卷旋风脚

·J 大 K > 屈中 P > 屈中 K > 龙卷旋风脚 × 3 > 真空波动拳 > 真空龙卷旋风脚 > 真空波动拳

·J 大 P > 屈中 K > 大龙卷旋风脚 × 3 > 真·升龙拳（多段） > 屈小 P > 小升龙拳 × 4

·升龙拳 > 真空波动拳 > 真空龙卷旋风脚

·（对空）J 中 P（2 段） > 空中真空龙卷旋风脚

エクセルコンボ

·エクセル > 屈中 K > （波动拳 > 灼热波动拳） × 2 > 大龙卷旋风脚 × 4 > 真空龙卷旋风脚

·エクセル > （升龙拳 > 波动拳） × 2

ケン

背负い投げ	接近对手→或← + 中/重拳
地狱车	接近对手→或← + 中/重脚

前方转身　↓↙← + 拳
地狱风车（空中投げ）　空中で↑以外 + 中拳或大拳
稲妻かかと割り　Guard Break
波动拳　↓↘→ + 拳
升龙拳　→↓↘ + 拳
龙卷旋风脚　↓↙← + 脚（空中可）

Super Combo

升龙裂破　↓↘→↓↘ + 拳
神龙拳　↓↘→↓↘ + 脚
疾风迅雷脚　↓↙←↓↙← + 脚
（往上踢以前若输入↓↙← + 脚，可以中断）

Meteor Combo

九头龙裂破　↓↙←↓↙← + 三个脚钮

·J 大 P > 屈中 K > 波动拳 > 升龙裂破 > 神龙拳
·J 大 P > 屈中 K > 波动拳 > 升龙裂破 > 疾风迅雷脚 > （停止） > 大升龙拳 > 神龙拳
·J 大 P > 屈中 K > 波动拳 > 升龙裂破 > 疾风迅雷脚 > （停止） > 立ち中 P > 小升龙拳
·J 大 P > 屈中 K > 波动拳 > 疾风迅雷脚 > （停止） > 疾风迅雷脚 > （停止） > 疾风迅雷脚 > （停止） > 大升龙拳
·J 大 P > 立ち小 K > 大升龙拳 > 神龙拳 or 疾风迅雷脚 or 升龙裂破 > 疾风迅雷脚 > （停止） > 大升龙拳 > 神龙拳
·J 大 P > 屈大 P > 大龙卷旋风脚 > 升龙裂破 > 疾风迅雷脚 > （停止） > 大升龙拳 > 神龙拳
·“对ザンギエフ限定”···J 大 P > 空中龙卷旋风脚 > 屈大 P > 大龙卷旋风脚 > 升龙裂破 > 神龙拳
·J 小 P > 空中龙卷旋风脚 > 屈中 P > 屈中 K > 波动拳 > 疾风迅

雷脚 >（停止）> 疾风迅雷脚 >（停止）> 屈中 P > 升龙拳 > 神龙拳

·“对ザンギエフ限定”···J 大 P > 空中小龙卷旋风脚 > 屈大 P > 大龙卷旋风脚 > 疾风迅雷脚 >（停止）>（屈中 P > 疾风迅雷脚 >（停止））×2 >（立ち小 P）×2 > 升りJ 中 K > 空中大龙卷旋风脚

·めくりJ 中 K > 屈中 P > 屈大 K

春丽

双掌打	→ + 中拳
鹰爪脚	空中↓ + 中脚
虎袭打	接近对手→或← + 中/重拳
虎龙落	接近对手→或← + 中/重脚
流星落	空中↑以外 + 中拳或大拳
旋圆蹴	Guard Break
百裂脚	脚连打
飞燕蹴	↓↙← + 脚
スピニングバドキック	↓↘→ + 脚
ゴメンネ!	小拳、小拳 → 小脚、大拳

Super Combo

千裂脚	↓↘→↓↘→ + 脚
气功掌	↓↘→↓↘→ + 拳
霸山天升脚	↓↙←↓↙← + 脚

Meteor Combo

气功掌极	↓↘→↓↘→ + 三个拳钮

·J 大 P > 屈中 P > 千裂脚 > 气功掌 > 霸山天升脚 > 立ち小 P > ゴメンネ!（笑）

·飞燕脚 > 立ち大 P > 千裂脚 or ゴメンネ!（笑）> 霸山天升脚 or 屈中 K >（LV3）气功掌

·立ち大 P > 屈中 K or 屈中 K > 屈中 K or 屈中 P > 屈中 K
·霸山天升脚 > 立ち大 P or 立ち大 K or 立ち中 P or 屈中 P > 上りJ 大 P or J 下中 K > J 下中 K > J 下中 K
·霸山天升脚 > 立ち小 P > 立ち大 K > 霸山天升脚 or 屈中 P > 立ち大 K
·J 大 P > 屈中 P > 屈中 K > 千裂脚 or（LV3）气功掌
·スピニングバ ドキック > 霸山天升脚 or 上りJ 大 P or J 下中 K > J 下中 K > J 下中 K or（LV3）气功拳
·GB（空中ヒット）> 下りJ 大 P > 上りJ 大 P
·CB > 千裂脚
·（LV3）气功掌 > J 大 P
·J 大 K > 屈中 K > 霸山天升脚 > 屈大 P > 霸山天升脚 > 屈大 P > 霸山天升脚 > 屈大 P > J 下中 K > J 下中 K > J 下中 K or 立ち小 P > 立ち大 K
·J 大 P > 立ち大 P > ゴメンネ! > 千裂脚 > 霸山天升脚 > 立ち小 P > ゴメンネ! > 霸山天升脚 > 屈中 P > J 下中 K×3

ガイル

スピニングボックナックル　→ + 重拳
ロ リングソバット　→或← + 中脚
ヘビ スタブキック　→或← + 重脚
ジュ ド スル　接近对手→或← + 中/重拳
ドラゴンス プレックス　接近对手→或← + 中/重脚
フライングバスタ ドロップ　空中↑以外 + 中拳或大拳
エルボスタンプ　Guard Break
ンニツブ ム　←集气→ + 拳
サマ ソルトキック　↓集气↑ + 脚

Super Combo

オ プニングギャンビット　←集气→←→ + 拳

Meteor Combo

ソニックブ ムタイフ ン　　←集气→←→ + 三个脚钮

连续技

·J 大 P>屈中 P>屈小 K>サマ ソルトキック>ダブルサマ サルトキック

·J 大 P>屈中 P>屈小 K>ソニックブ ム>オ プニングギャンビット>ダブルサマ ソルトキック or ソニックブ ムタイフン>オ プニングギャンビット

·CB>オ プニングギャンビット>ソニックブ ムタイフ ン or ダブルサマ ソルトキック

エクセルコンボ

·エクセル>屈小 K>屈中 P>屈中 K>4+大 K>ソニックブ ム>屈小 K>屈中 P>屈中 K>屈大 K（1HIT）>サマ ソルトキック>ダブルサマ ソルトキック

·エクセル>屈小 K>屈中 P>屈中 K>4+大 K>ソニックブ ム>屈小 K>屈中 P>屈中 K>←+大 K>ソニックブ ム>屈中 K>オ プニングギャンビット

·エクセル>屈小 K>屈中 P>屈中 K>4+大 K>ソニックブ ム>屈小 K>屈中 P>屈中 K>屈大 K>ソニックブ ム>屈小 P>サマ ソルトキック

·屈エクセル发动>最速屈弱 K 中 K>屈大 K（1 段目）>立ち弱 P 中 K 大 K 大 P>←中 K>ソニック>エクセル终了>屈中 P>サマ

·屈エクセル发动>最速屈弱 K 中 K>4 大 K>ソニック>屈中 P>立ち大 P>←中 K>ソニック>エクセル终了>屈中 P>サマ

·相手飞んでくる>引き付けてエクセル发动>最速立ち弱 P

中K大K大P>←中K>ソニック>屈中P大P弱P>エクセル終了>屈中P>サマ

プルム

アラクル リスト	→ + 中拳
アラクル リスト（空中）	空中↓ + 中拳
リバ スアンクル	空中← + 中脚
オ デンスフット	接近对手→或← + 中/重拳
ネックファクタ	接近对手→或← + 中/重脚
ダンス ウインド	空中↑以外 + 中拳/强拳（摔技）
アラクル アンクル	Guard Break
ドリルプルス	↓↘→+脚（空中可）
プリムキック	→↓↘+脚
テネルキック	↓↙←+脚
フェミナウインド	空中↓↙← + 拳

Super Combo

レスアルカナ	↓↘→↓↘→ + 脚
プラエク ラ ム	↓↙←↓↙← + 脚（空中可）
カインド ウインド	空中↓↘→↓↘→ + 拳

Meteor Combo

グラドゥス パ ル	↓↘→↓↘→ + 三个拳钮

ザンギエフ

フライングボディアタック	空中↓ +大拳
アイアンクロ	接近对手→或← + 中/重拳
ジャ マンス プレックス	接近对手→或← + 中/重脚
ストマックブロック	接近对手，背后→或← + 中

	/重脚
ダイナマイトヘッドバッド	Guard Break
ダブルラリアット	三个拳钮同时按
クイックダブルラリアット	三个脚钮同时按
スクリュ パイルドライバ	接近对手时摇杆转一圈 + 拳
アトミックス プレックス	接近对手时摇杆转一圈 + 脚
ロシアンス プレックス	摇杆转一圈 + 脚
ベアハッグ	ロシアンス プレックス移动中按拳

Super Combo

ファイナルアトミックバスタ	接近对手时摇杆转两圈 + 拳
ス パ ストンピング	↓↘→↓↘→ + 脚，↓↙← + 脚可以中断
エリアロシアンスラム	↓↙←↓↙← + 脚

Meteor Combo

コズミックファイナルアトミックバスタ	接近对手时摇杆转两圈 + 三个拳钮

连续技

·J大K>屈中K>ス パ ストンピング>立ち小K>ス パ ストンピング

エクセルコンボ

·エクセル>（（对空）ダブルラリアット>クイックダブルラリアット）xα

·ベアハッグ>エクセル>（ダブルラリアット>クイックダブルラリアット）xα

ドクトリン·ダ ク

KNIFEナイトメア	→ + 中拳
DEATHスピンキック	→ + 中脚

DEATHモメント　接近对手→或← + 中/重拳

DARKスロ　接近对手→或← + 中/重脚

SHUDDERブレド　Guard Break

DARKワイヤ　↓↘→ + 拳

DARKホルド　DARKワイヤ 击中后← + 拳

DARKスパク　DARKワイヤ 击中后一定时间起动

KILLワイヤ　→↓↘ + 拳

EX－プロシブ　↓↘→ + 脚

Super Combo

KILLトランプ　↓↘→↓↘ + 拳

DARKシャックル　↓↘→↓↘ + 脚

EX－プロミネンス　↓↙←↓↙← + 脚

Meteor Combo

DEATHトラップ　↓↙←↓↙← + 三个拳钮

连续技

·J大P > 屈中K > DARKワイヤ > DARKホルド > J大K > 立ち大K > KILLトランプ

·J大P > 屈中K > EX－プロシブ > DARKシャッフル > KILLトランプ > DARKシャッフル

·J大P > 屈中K > EX－プロシブ > EX－プロミネンス > 立ち大K > KILLトランプ or J大K

·EX－プロシブ（设置）> DARKワイヤ > DARKホルド > EX－プロシブ（ヒット）> 立ち大K > KILLトランプ

·（重ね）EX－プロシブ > KNIFEナイトメア > EX－プロシブ（ヒット）> 屈中K > DARKワイヤ > DARKホルド > ～适当に连续技

·DARKワイヤ > DARKホルド > EX－プロミネンス > 立ち大

K> KILLトランプ or DEATHスピンキック > 立ち小 P > 立ち大 K > KILLトランプ

・DARKワイヤ >DARKホ ルド > 屈中 P > 上りJ 大 P or 立ち小 P > 立ち中 P > KILLトランプ

・(密着) 屈中 K > DARKワイヤ >DARKスパ ク > 立ち大 K > KILLトランプ

・DARKワイヤ >DARKホ ルド > 屈小 K > 上りJ 中 K or 屈中 K > 立ち大 K > KILLトランプ

・EX－プロシブ (設置) > (相手ジャンプ) > KILLワイヤ > EX－プロシブ (ヒット) > EX－プロミネンス > 立ち大 K > KILLトランプ or J 大 K

・DARKワイヤ >DARKホ ルド > 立ち小 P > 立ち小 P > 立ち大 K > KILLトランプor 立ち小 P > 立ち小 K > KILLワイヤ > KILLトランプ

<u>エクセルコンボ</u>

・J 中 K > 屈中 K > DARKワイヤ >DARKホ ルド > エクセル > 立ち大 K > (EX－プロシブ > DARKワイヤ) ×4 > KILLトランプ

・J 中 K > 屈中 K > DARKワイヤ >DARKホ ルド > エクセル > 立ち小 P > 立ち小 K > (立ち中 P > 立ち中 K) ×3 > 立ち大 K > DARKワイヤ >KILLトランプ

・Jエクセル > J 中 K > J 大 P > (着地) > (屈小 K > 屈中 K) ×2 > 立ち大 P > 立ち大 K > 屈中 K > 屈中 K > DARKワイヤ >DARKホ ルド > EX－プロミネンス > エクセル > (J 小 P > J 中 P > J 中 K > J 大 P > J 大 K) ×2 > J 大 K

・J 大 P > 屈中 K > DARKワイヤ >DARKホ ルド > エクセル > (立ち中 P > 立ち中 K) ×2 > (立ち小 K > 立ち大 K) ×3 > KILLワイヤ >KILLトランプ

·DARKワイヤ >DARKホ ルド>屈小K>屈大P>KILLトラン プ >EX－プロミネンス>エクセル>适当に空中コンボ

·DARKワイヤ >DARKホ ルド>J中K>エクセル>升りJ中K >（J大P>J大K）×2>屈大P>立ち大K>立ち中P>立ち小K>→+中K> DARKワイヤ >KILLトランプ·エクセル发动>最速屈中P中K（立ちでもOK）>立ち大P大K> ロ プ>EX>エクセル终了>屈中K×2>ロ プ

·FGB>J大K>エクセル>最速屈中P中K（立ちでもOK）>立ち大P大K> ロ プ>EX>エクセル终了>屈中K×2>ロ プ>下の轻いキャラ·普通以上 キャラのコンボ

·ワイヤ >后ろJ大K>地上エクセル发动>J中K大P中P大K>步き> 立ち大P大K中K中P弱P>エクセル终了>立ち弱P×2>Jエクセル发动> J最速中K大P

·ロ プ>后J大K>地上エクセル发动>前J中K大P中K大K>立ち大K大P中P→中K>エクセル终了>弱P×2>前J中K（轻いキャラ限定）

·ロ プ>后J大K>地上エクセル发动>前J中K大P中K大K>立ち大K大P中K中P弱P>弱P×2>前J中K（普通以上のキャラ）

ダラン

技	操作
バックドロップ	接近对手时→或← + 中/重拳
ジャ マンス プレックス	接近对手时→或← + 中/重脚
ガンジスDDT	空中↑以外+ + 中/重脚
ガンジスチョップ	Guard Break
ラリアット	↓↘→ + 拳
ガンジスDDT	→↓↘ + 脚
大党	三个拳同时按
ブラフマボム	接近对手时摇杆转一圈 + 拳

インドラ桥	接近对手时摇杆转一圈 + 脚
ダランキャッチ	←↓↙+拳

Super Combo

インドラ~桥	↓↙←↓↙← + 脚
超绝鬼神ボム	接近对手，摇杆转二圈 + 拳

Meteor Combo

G.O.D.	接近对手摇杆转二圈 + 三个拳

スカロ マニア

スカロダッシュ→タックル	→→
スカロバック转	←←
ステップインアッパ	→ + 中拳
デンジャラスヒ ル	→ + 中脚
スカロスタント	接近对手时→或← + 中/重拳
スカロスペ ス	空中↑以外 + 中拳/重拳
スカロショック	→↘↓↙←↖↑ + 拳，挑拨技
スカロヘッド	→↓↘+ 拳
スカロダイブ	スカロヘッド后，上升中按拳
スカロクラッシャ	↓↘→ + 拳
スカロスライダ	↓↘→ + 脚
スカロトカチェフ	←↓↙ + 脚 点数表示：成功前小拳+中脚+大拳

Super Combo

ス パ スカロクラッシャ	↓↘→↓↘→+ 拳（空中可）
ス パ スカロスライダ	↓↘→↓↘→+ 脚
スカロドリ ム	小拳、小拳 → 小脚、大拳
スカロエナジ	↓↙←↓↙← + 脚
スカロボ ル	↓↙←↓↙← + 拳

Meteor Combo

ス パ スカロエナジ　　　↓↙←↓↙← + 三个脚钮

连续技

·J大P>屈中P>屈中K>スカロスライダ >ス パ スカロスライダ >スカロエナジ or ス パ スカロクラッシャ

·J大P>屈中P>屈中K>ス パ スカロスライダ >ス パ スカロク ラッシャ or スカロエナジ

·J大P>屈中K>スカロスライダ >スカロエナジ >（落下中に）ス パスカロクラッシャ

·J大P>屈大P>スカロクラッシャ >空中ス パ スカロクラッシャ or ス パ スカロスライダ >ス パ スカロクラッシャ

·J大P>立ち中P>スカロヘッド>スカロエナジ or 小スカロヘッド >スカロダイブ

·CB>ス パ スカロクラッシャ or ス パ スカロスライダ or 新スカロドリ ム

·CB>屈中K>ス パ スカロスライダ >ス パ スカロクラッシャ·スカロタックル>ス パ スカロクラッシャ

エクセルコンボ

·エクセル>屈小K>立ち大K>（立ち中K>立ち大K）×2 >立ち中K> 中スカロスライダ >スカロエナジ

·J大P>エクセル发动>最速立ち中P大P中K大K>屈大P中P中K> 立ち大K>立ち弱Pスカ>步き屈中P>エクセル终了>屈中P中K> スライダ >エナジ

クラッカ ·ジャック

アングリ フィスト	→ + 中拳
パワ ハンタ	接近对手时→或← + 中/重拳
バワ リフトスロ	接近对手时→或← + 中/重脚
ダブルア ムパンチ	Guard Break
ダッシュストレ ト	←集气→ + 拳

ダッシュアッパ	←集气→ + 脚
ファイナルパンチ	三个拳或脚按住，之后再放开（按住 50 秒为最强）
バッディングヒ ロ	←↙↓↘→ + 拳
サッカ ポ ルキック	←↙↓↘→ + 脚
フェイントダッシュ	↓↙← + 拳，虚招

Super Combo

ホ ムランヒ ロ	↓↙←↓↙← + 拳
クレイジ ジャック	←集气→←→ + 拳 使用中按拳的话为直拳，按脚的话为勾拳
レイジングバッファロ	←集气→←→ + 脚
グランドスラムクラッシャ	↓ ←↓ ← + 脚

Meteor Combo

ホ ムランキング	↓↘→↓↘→ + 三个脚钮

·FGB > J 大 P > 屈中 P 中 K > スト > HR > 弱 P > 歩き弱 P > Jエクセル发动 > 最速 J 中 K 大 P 大 K > 着地屈中 P 大 P > 立ち中 K 大 P 大 K 中 P 弱 P（エクセル 终了）> 弱 P > 歩き弱 P > 上のエクセルをもう一度 > エクセル终了 > 屈大 P > Dアパ

·HR > 弱 P×2 > 前 Jエクセル > 最速 J 中 K 大 P 中 P > 着地 > J 弱 K 中 K 大 P 中 P > 立ち弱 P > エクセル终了 > 弱 P×2 > 上のエクセルもう一度 > 屈大 P > アパ

·相手飞んでくる > エクセル发动 > 立ち弱 P 中 P 大 P 中 K 大 K > 屈中 P 大 P > 立ち大 K 弱 P > エクセル终了 > 屈大 P > Dアパ（HR）

·エクセル发动 > 最速立ち中 K 大 K 大 P > 屈弱 P 中 P 弱 K 中 K > 立ち中 K 大 K > 屈大 P 中 P > エクセル终了 > 屈中 P 中 K

>スト

エクセルコンボ

·Jエクセル>J大P>（着地）>屈小K>屈中P>屈中K>4+大K>ダッシュストレ ト>小サッカ ボ ルキック>小バッティングヒ ロ > 大サッカ ボ ルキック

·ホ ムランヒ ロ >エクセル>J中P>J中K>J大P>J大K>J小K>J中P>J中K>J大P>J大K

·（近）エクセル>屈小K>立ち中P>立ち中K>立ち大P>立ち大K>立ち中K>立ち大P>立ち大K>屈大P>ダッシュストレ ト>ホ ムランヒ ロ >エクセル>（J小K>J中P（2HIT）>J中K>J大K）×2>屈大P

ハヤテ

镰鼬	↓↘→ + 拳
胧月	↓↘→ + 脚
飞旋斩	→↓↘+ 拳
白刃转刃	←↓↙ + 拳

特殊技

神乐崩山（空中投げ）空中で↑以外+ 中拳 or 大拳

Super Combo

烈震镰鼬	↓↘→↓↘→+ 拳
雷斩翔	↓↘→↘→+ 脚
旋阳炎极	空中で↓↙←↓↙← + 拳

连续技

·J大P>屈中P>屈中K>小 鼬>烈震 鼬>雷斩翔>旋阳炎·极

·J大P>屈中K>中胧月→K>烈震 鼬>列斩翔

·J大P>立ち中K>大飞旋斩>旋阳炎·极

·白刃转刃>烈震 鼬>雷斩翔

·CB > 烈震 觔 > 雷斩翔

·J 大 P > 上りJ 大 P > 旋阳炎·极

エクセルコンボ

·エクセル > 屈中 P > 屈中 K > 小 觔 > 中胧月→K > 小 觔 > 小飞旋翔

シャロン

ステップコンボパンチ　→ + 中拳

クラッシュパンチ　→ + 大拳

ステップコンボキック　→ + 中脚

クライディングスイ パ　+ 大脚

ブラッディ マウント　接近对手时→或← + 中/重拳，转摇杆可增加威力

ブラッディ チョ ク　接近对手时→或← + 中/重脚，转摇杆可增加威力

クリムゾンテラ　接近时，摇杆转一圈 + 拳

フテイングダブルナックル　空中接近对手时，↑以外 + 中拳/重拳

スピニングダブルナックル　Guard Break

ハ フム ンキック　↓↙← + 脚

プリゾナ シザ ス　ハ フム ン中↑以外 + 脚

ゲイルハンマ パンチ　↓↘→ + 拳，追加入力→ + 拳或脚，两回入力可

バミュ ダシンフォニ　→↓↘ + 脚

Super Combo

シャロンスペシャル　↓↘→↓↘→ + 脚

ロ ドヘルファイア　↓↘→↓↘→ + 拳，之后↓↘→↓↘→ + 拳

シャトルコンビネ ション　↓↙←↓↙← + 拳

Meteor Combo

アサルトライフル　　　　↓↘→↓↘→ ＋ 三个拳钮

连续技

·ハフムンキック>屈中K>ゲイルハンマパンチ×2>シャトルコンビネション>ロドヘルファイア

·J中K>立ち大P>屈中K>ゲイルハンマパンチ×2>ロドヘルファイア>シャトルコンビネション

·J中K>立ち大P>屈中K>ゲイルハンマパンチ×2>シャロンスペシャル>（停止）>屈中K>ゲイルハンマパンチ>シャロンスペシャル

エクセルコンボ

·J中K>立ち大P>屈中K>ゲイルハンマパンチ×2>シャロンスペシャル>（停止）>エクセル>（屈小K>立ち中P>立ち大P>立ち大K）×α

·エクセル>（屈小K>屈中K>立ち大K>立ち大P）×4>屈中K>ゲイルハンマパンチ×2>シャロンスペシャル>（停止）>エクセル>（屈小K>立ち中P>立ち大P>立ち大K）×α

·バミュダシンフォニ>エクセル>（J小P>J小K>J中K>J大P>J大K>着地）×2>

·FGB>J大P>大P>屈中K>中ゲイル×2>膝（1发止め）>小P>歩き小P>Jエクセル发动>最速J中K大P大K>着地中P中K大P大K小P>エクセル终了>小P>歩き小P>Jエクセル发动>同じエクセルもう一度>小P>歩き小P>J大K

·相手飞んでくる>エクセル发动>小P立ち大P大K大P大K>屈み中K>小ゲイル×2>膝（1发止め）>小P>歩き小P>Jエクセル发动>上と同じエクセル>小P>歩き小P

\>J大K

·膝>Jエクセル发动>最速J中K大P大K>着地>屈中P大P>立ち大K中K中P大P小P>エクセル终了

·エクセル发动>最速立ち中P大P中K大K>屈大P弱P中P弱K中K>立ち大P >エクセル终了>屈中K>ゲイル

·膝一发止め>弱P×2>Jエクセル发动>最速J中K大P大K>屈中P大P> 立ち大K中K大P弱P>エクセル终了>弱P×2

·(普通のキャラ以上) 膝>Jエクセル发动>J中K大P大K>着地>少し步く> 屈中P大P>立大K大P中K中P>エクセル终了>小P>步き小P

<u>ほくと</u>

肘崩（ちゅうほう）	→ + 大拳
刈蹴（がいしゅう）	→ + 大脚
流水(特殊投げ)	接近时摇杆转一圈+拳
振（移动技）	振空击 or 振脚击后↓←+拳或脚
掴	接近对手→或← + 中/重拳
颈手绞	接近对手→或← + 中/重脚
流水	接近对手摇杆转一圈 + 拳
舞击斩	Guard Break
肘激崩（ちゅうげきほう）	↓↘→ + 拳
掌击破（しょうげきは）	肘激崩后→ + 拳
振空击（しんくうげき）	肘激崩后← + 拳
振脚击（しんきゃくげき）	肘激崩后← + 脚
护流攻（ごきゃくこう）	←↓↙ + 拳
振空击	↓↙← + 拳
振脚击	↓↙← + 脚

振	振空击或振脚击后按住←，再按拳/脚

Super Combo

气链射（きれんえき）	↓↙←↓↙← + 拳
击风技（きゃくほうぎ）	↓↙←↓↙← + 脚
连升激（れんしょうげき）	↓↘→↓↘→ + 拳
连舞	小拳、小拳 → 小脚、大拳

Meteor Combo

讣刀	↓↘→↓↘→ + 三个脚钮

连续技

·J大P>屈中P orめくりJ中K>屈中P>屈中P>肘激崩>掌激破>气连射 or 连升激>下りJ大K>上りJ大K

·J大P>屈中P orめくりJ中K>屈中P>屈中P>肘激崩>激风技>连升激>气连射 or 下りJ大K>上りJ大K

·护流攻>连升激>气连射

·振脚激>击风技>连升激>气连射

·CB>连舞 or 击风技>气连射 or 击风技>连升激>下り J大K>上りJK大

·J大P>屈中P>屈中P>肘激崩>掌激破>连升激>大肘激崩> 连升激>大肘激崩>连升激>下りJ大K>上りJ大K

エクセルコンボ

·エクセル>（肘激崩>振空激）

·J大P>屈中P>肘激崩>连升激>J大K>Jエクセル>（J小P >J中P>J大P>J大K>着地）×4

·J大K>屈中P>肘激崩>击风技>连升激>J大K>Jエクセル>（J小P>J中P>J中K>J大P>J大K）×2>屈中P>肘击崩

·エクセル发动>最速立ち弱P中P中K大P大K>スカ小P

>步いて>屈中P中K大P>立ち大K>スカ小P>步いて>エクセル终了>屈中P> ↓↘→ + P

バルログ

ワイヤ スマッシュ	接近对手时→或←+中/重拳
ワ ルウィンドス プレックス	空中接近对手时，↑以外 + 中/重拳
バックスラッシュ	三个脚同时按，移动技
アタッチイングクロ	爪子掉时→↓↘ + 拳
トゥルエノルロ	Guard Break
ロ リングクリスタルフラッシュ	←集气→ + 拳
フライングバルセロナアタック	↓集气↑ + 脚后，拳
イズナドロップ	↓集气↑ + 脚后，接近对手↑以外+拳
スカイハイクロ	↓集气↑ + 拳

Super Combo

グランドクリスタルフラッシュ	←集气→←→ + 拳
スカ レットテラ	←集气→←→ + 脚
スカイハイイリュ ジョン	集气24+ 拳

Meteor Combo

ロ リングイズナドロップ	集气24 + 脚之后，相手接近时↑以外+拳
フライングバルセロナアタック	未接近对手时按拳

连续技

·屈中K>屈中P>小ロ リングクリスタルフラッシュ

·グランドクリスタルフラッシュ>スカ レットテラ >追打或空摔

·J大P>屈中K>屈中P>グランドクリスタルフラッシュ>スカ レットテラ >追打或空摔

·大ロ リングクリスタルフラッシュ>グランドクリスタルフラッシュ

エクセルコンボ

·エクセル>（屈小P>屈中P）×4>ロ リングクリスタルフラッシュ

·エクセル>立ち中K>（立ち中P>立ち大P）×3>大ロ リングクリス タルフラッシュ>适当にSC

·エクセル>立ち中K大K>屈弱K中K弱P中P大P>立ち中P大P>大ロ リング>グランドクリスタル

·J大K>屈中K>屈エクセル发动>最速屈小P中P大K小P中K>立ち大K >屈大P>立ち中P大P>大ロ リング（スカロ·ザンギ·春丽·ドクトリン 以外限定）

·FGB>J大K>屈中K中P>膝>エクセル发动>屈中K大K小P>立ち大K中K>屈中P大P>立ち中P大P>大ロ リング>膝>スピニングイズナドロップ

·FGB>J大K>屈中K>屈エクセル发动>最速屈小P中P大K小P中K> 立ち大K>屈大P>立ち中P大P>大ロ リング>膝>屈中K>Jエクセル 发动>J中K大K大P>立ち中K>屈大K小P中P大P>大ロ リング

·1stGB>J大K>屈中K>屈中P>膝>J大P>Jエクセル发动>最速J中K大K大P>屈大K小P中P大P>立ち中P大P>大ロ リング>膝>スピニングイズナドロップ（ガイル限定）

ダルシム

ヨガスマッシュ	接近对手时→或←+中/重拳
ヨガスル	接近对手时→或←+中/重脚
ヨガショック	Guard Break
ドリルキック	跳跃中↓ + 脚
ドリル头突き	跳跃中↓ + 大拳

ヨガフェイク	↓↘→ + 三个脚钮
ヨガテレポト	→↓↘ or ←↓↙ + 三个拳或脚
空中浮游	跳跃中→↘↑↙← + 脚，挑拨技
ヨガファイア	↓↘→ + 拳
ヨガフレイム	↓↙← + 拳
ヨガブラスト	↓↙← + 脚
ヨガキャッチ	↓↘→ + 脚
ヨガコンタクト	ヨガキャッチ后脚钮按住

Super Combo

ヨガドリルキック	空中↓↘→↓↘→ + 脚，可修正移动轨道
ヨガレジェンド	

Meteor Combo

ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→ + 三个拳

连续技

·短屈中 K>ヨガファイヤ >ヨガインフェルノ

·屈中 K>ヨガレジェンド>（最后の方で）空中ヨガドリルキック

·中スライディング>ヨガインフェルノ>ヨガレジェンド>ヨガドリルキック>大スライディング

·ヨガキャッチ（K 押しっぱなし）>屈中 K>ヨガブラスト>J 小 P>ヨガドリルキック>J 小 P>ヨガドリルキック>中スライディング>ヨガレジェンド

エクセルコンボ

·エクセル>（小スライディング>中スライディング）×α

·エクセル>（ヨガファイヤ >ヨガフレイム）×α

·屈エクセル发动>中スラ>1 中 P 中 K 大 P>中スラ>4 方向大 K 大 P1 段>立ち大 K 大 P>屈大 P>大スラ

ブランカ

ロックラッシュ	→ + 中拳
アマゾンリバラン	+ 大拳
サプライズフォワド（移动技）	三个脚钮同时按
サプライズバック（移动技）	← + 三个脚钮
エレクトリックサンダ	拳连打
ロ リングアタッグ	←集气→ + 拳
バックステップロ リング	←集气→ + 脚（可修正移动轨道）
バ チカルロ リング	↓集气↑ + 脚

Super Combo

グランドシェイブロ リング	←集气→←→ + 拳（可按住集气）
ビ ストハリケ ン	空中↓↘→↓↘→ + 拳
ジャングルビ ト	←集气→←→ + 脚

·J大K>屈中K>ロ リングアタック>ビ ストハリケ ン
·めくりJ中K>屈小K>屈小K>ロ リングアタック>ビ ストハリケ ン
　·ジャングルビ ト>ビ ストハリケ ン
·グランドシェイブロ リング or バックステップロ リング or ジャングルビ ト>ビ ストハリケ ン>グランドシェイブロ リング
·ロ リングアタック>ビ ストハリケ ン>グランドシェイブロ リング>ビ ストハリケ ン
·バックステップロ リング>ビ ストハリケ ン>グランドシェイブロ リング>ビ ストハリケ ン
·（対空）屈中P>バ チカルロ リング

七瀬 ななせ

踏肘崩　　→ + 中拳

落膝激　　空中↓ + 中脚

掴　　接近对手→或← + 中/重拳

颈手绞　　接近对手→或← + 中/重脚

流水　　接近对手摇杆转一圈 + 拳

忍冬　　Guard Break

三连棍　　↓↘→ + 拳

天升棍　　→↓↘ + 拳

霞おろし　　↓↙← + 脚，按脚可追加

月镜牡丹　　←↓↙ + 拳，拳钮可按住不放

Super Combo

弥生投棍　　↓↙←↓↙← + 拳，可调整方向。三个拳一起按可使棍子原地旋转；三个脚一起按可使棍子落下，输入↓↙← + 拳可返回。(空中可用)。

十六夜烈棍　　↓↘→↓↘→ + 拳

Meteor Combo

待宵天泣激　　小拳、小拳 → 小脚、大拳

连续技

·J 大 P > 屈中 P > （屈中 P） > 三连棍 ×2 > 弥生投棍技 > 十六夜烈棍 > 上升时取消接 弥生投棍技

·霞おろし > 追打 > 追打 > 屈中 P > 三连棍 ×2 > 十六夜烈棍 > 弥生投棍技击中对手背部 > 屈中 P > J 升り大 P

·霞おろし > 十六夜烈棍 > 弥生投棍技

·GB > （相手空中） > 下りJ 大 P（低め） > 立ち小 P > 升りJ 大 P

·密着一回转 P>屈小 K>十六夜烈棍>升り初め弥生投棍技>（相手背后 HIT）>バック下りJ 大 P>立ち小 P>升りJ 大 P

·霞おろし>追打>追打>空中弥生投棍技

·J 大 P>屈中 P>三连棍>十六夜烈棍>七瀬浮く寸前弥生投棍技>相手低めに浮いてHIT）>立ち小 P>

·→中 P>屈中 P>三连棍×2>十六夜烈棍>弥生投棍技

·远对空弥生投棍技>立ち小 P>立ち小 P>升りJ 大 P>空中弥生投棍技

·J 大 P>屈中 P>三连棍×2>小天升棍>（相手空中）>立ち大 K

<u>エクセルコンボ</u>

·J 大 P>屈中 P>三连棍×2>十六夜烈棍>升り初め弥生投棍技>（相手背后 HIT）>エクセル>~

·霞おろし>追打>めくり追打>屈中 P>屈中 P>三连棍×2>十六夜烈棍>升り初め弥生投棍技>（相手背后 HIT）>エクセル>J 中 P>中 K>大 P>大 K>着地屈大 P>立ち小 K>立ち中 P>立ち大 P>天升棍>（升りJ 大 P）

<u>ベガ</u>

デッドリ スル	接近对手时→或← + 中/重拳
デススル	接近对手时→或← + 中/重脚
ベガワ プ（前移动）	→↓↘+三个拳或三个脚钮
ベガワ プ（后ろ移动）	←↓↙+三个拳或三个脚钮
サイキッククラッシュ	Guard Break
サイコクラッシャ	←集气→+拳
ダブルニ プレス	←集气→+脚
ヘッドプレス	↓集气↑+脚
サマ ソルトスカルダイバ	ヘッドプレス后按拳

Super Combo

サイコキャノン ←集气→←→ + 拳

ニプレスナイトメア ←集气→←→ + 脚

Meteor Combo

サイコブレイクスマッシャ ←集气→←→ + 三个拳钮

漫画英雄 VS 卡普空

游戏类型： 格斗

语言： 日文

游戏厂商： CAPCOM

容量： CD－ROM×1

基本操作

·大跳跃：↓↑

·换 手：重拳 ＋ 重脚

·反击技：防御中←↙↓ ＋ 重拳 ＋ 重脚

·合体技：↓↘→ ＋ 重拳 ＋ 重脚，使用二条气

·合体乱舞：↓↙← ＋ 重拳 ＋ 重脚，一定时间内两人可无限制使用超必杀技

·辅助角色：中拳 ＋ 中脚

招式表 by roach

金钢狼

ウルバアリン

バサカバレッジ	↓↘→ ＋ 拳
トルネドクロ	→↓↘ ＋ 拳
バサカスラッシュ	↓↙← ＋ 拳
ドリルクロ	中拳＋小脚＋方向

超必杀技

ウェポンX	→↓↘ ＋ 两个拳
フェイタルクロ	→↓↘＋ 两个脚
バサカバレッジX	↓↘→ ＋ 两个拳

スピ ドアップ	↓↘← + 两个脚

美国超人

<u>キャプテン アメリカ</u>

シ ルドスラッシュ	↓↘→ + 拳
スタ ズ&ストライプス	→↓↘ + 拳
チャ ジングスタ	↓↘→ + 脚

<u>超必杀技</u>

ファイナルジャスティス	↓↘→ + 两个拳
ハイパ チャ ジングスタ	↓↘→ + 两个脚
ハイパ スタ ズ&ストライプス	→↓↘ + 两个拳

<u>ストライダ 飞龙</u>

アメノムラクモ	↓↘→ + 拳
グラム	↓↙← + 拳或脚
ヴァジュラ	↓↙← + 脚
フォ メ ションA	↓↘→ + 脚

<u>超必杀技</u>

ラグナロク	→↓↘ + 两个拳
レギオン	↓↘→ + 两个脚
ウロボロス	↓↘→ + 两个拳

<u>ウォ マシン</u>

ショルダ キャノン	↓↘→ + 拳或脚
リパルサ ブラスト	→↘↓↙← + 拳
飞行	↓↘→ + 脚

<u>超必杀技</u>

プロトンキャノン	↓↘→ + 两个拳
ウォ デストロイヤ	↓↘→ + 两个脚

<u>ベノム</u>

ベノムファング	↓↘→ + 拳

ヴェスロ	→↘↓↙← + 拳
ベノムラッシュ	↓↘→ + 脚
ベノムウェブ	↓↘→ + 两个拳
デスバイト	↓↘→ + 两个脚
ガンビット	
キネティックカ ド	↓↘→ + 拳
トリックカ ド	↓↙← + 拳
ケイジャンスラッシュ	→↓↘ + 拳
ケイジャンストライク	↓集气↑ + 拳或脚
超必杀技	
ロイヤルフラッシュ	↓↘→ + 两个拳
ケイジャンエクスプロ ジョン	↓↘→或↓↙← + 两个脚
スパイダ マン	
ウェブボ ル	↓↘→ + 拳
スパイダ スティング	→↓↘ + 拳
ウェブスイング	↓↙← + 脚
ウェブスロ	→↘↓↙← + 拳
超必杀技	
マシキマムスパイダ	→↓↘ + 两个拳
クロ ラ アサルト	→↓↘ + 两个脚
アルティメットウェブスロ	↓↙← + 两个拳
ハルク	
ガンマチャ ジ（对地）	←集气→ + 脚
ガンマチャ ジ（对空）	↓集气↑ + 脚
ガンマトルネ ド	→↘↓↙← + 拳
ガンマスラム	↓↘→ + 拳
超必杀技	
ガンマクラッシュ	↓↙← + 两个拳

ガンマウェブ	↓↘→ + 两个拳
ガンマクエイク	↓↘→ + 两个脚
<u>ジン</u>	
サオトメタイフ ン	←集气→ + 拳
サオトメダイナマイト	↓集气→ + 拳
サオトメクラッシュ	→↘↓↙← + 脚
<u>超必杀技</u>	
ブロディアパンチ	↓↘→ + 两个拳
ブロディアバルカン	↓↙← + 两个拳
サオトメサイクロン	↓↘→ + 两个脚
<u>モリガン</u>	
ソウルフィスト	↓↘→ + 拳
シャドウブレイド	→↓↘+ 拳
ベクタ ドレイン	→↘↓↙← + 拳（接近）
シェルピアス	跳跃中↓ + 重脚
バ ニアダッシュ	空中 ↓或↑ + 三个拳
<u>超必杀技</u>	
ソウルイレイザ	↓↘→ + 两个拳
シルエットブレイド	→↓↘ + 两个拳
ダ クネスイリュ ジョン	↓↘→ + 两个脚
<u>春丽</u>	
气功拳	←↙↓↘→ + 拳
天翔脚	→↓↘ + 脚
百裂脚	脚连打
旋圆蹴	→↘↓↙← + 脚
<u>超必杀技</u>	
气功掌	↓↘→ + 两个拳
千裂脚	↓↘→ + 两个脚

七星闪空脚	空中↓ → + 两个脚
<u>ザンギエフ</u>	
スクリュ パイルドライバ	转一圈+拳
ダブルラルアット	三个拳或脚同时按
フライングパワ ボム	←↙↓↘→ + 拳
バニシングフラット	→↓↘ + 拳
<u>超必杀技</u>	
ファイナルアトミックバスタ	转一圈+两个拳
アイアンボデイ	←↓↙ + 小脚
<u>キャプテン コマンド</u>	
キャプテンファイア	↓↘→ + 拳
キャプテンコレダ	↓↙← + 拳
キャプテンキック	↓↙← + 脚
コマンド ストライク	↓↘→ + 脚
<u>超必杀技</u>	
キャプテンソ ド	↓↘→ + 两个拳
キャプテンスト ム	↓↘→ + 两个脚
<u>ロックマン</u>	
ロックアッパ	→↓↘ + 拳
ロックバスタ	重拳集气后放开
アイテム攻击	↓↘→ + 拳（依拳钮不同）
アイテムチェンジ	↓↙← + 脚（依脚钮不同）
<u>超必杀技</u>	
ハイパ ロックマン	↓↘→ + 两个拳
ラッシュドリル	↓↘→ + 两个脚
ビ トプレ ン	↓↙← + 两个脚（重按钮可射飞弹）

リュウ

波动拳		↓↘→ + 拳（空中可）
升龙拳		→↓↘ + 拳
空中升龙拳	<KEN>	空中→↓↘ + 拳
龙卷旋风脚		↓↙← + 脚（空中可）
空刃脚	<豪鬼>	空中 ↓↘→ + 脚
阿修罗闪空	<豪鬼>	→↓↘ + 三个拳或脚，←↓↙ + 三个拳或脚

超必杀技

モドチェンジ	→↘↓↙← + 小拳 ——> 龙 形态 →↘↓↙← + 中拳 ——> KEN 形态 →↘↓↙← + 重拳 ——> 豪鬼 形态

<龙>

真空波动拳	↓ → + 两个拳（空中可）
真空龙卷旋风脚	↓↙← + 两个脚
真 升龙拳	→↓↘ + 两个拳

<KEN>

升龙裂破	↓↘→ + 两个拳
神龙拳	↓↘→ + 两个脚
疾风迅雷脚	↓↘← + 两个脚

<豪鬼>

灭杀豪波动	↓↙← + 两个拳
灭杀豪升龙	↓↘→ + 两个拳
灭杀豪斩空	空中↓↘→ + 两个拳
瞬狱杀	小拳、小拳 → 小脚、重拳

（三条气）

シャドウレディ

选用方法

将游标停在モリガン之后依照下列顺序移动：

1. 上、右、右、下、下、下、下、左、左、上、上、上、上、右、右
2. 左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、上、右、右、上、上
3. 左、左、下、下、下、下、下

メラクルドリル ↓↘→ + 拳

レインボ ミサイル ↓↘→ + 脚

プラズマバリア →↓↘ + 拳

インフィニティ レッグ 脚连打

スカイカウンタ クラッシュ →↓↙← + 脚

超必杀技

ビックバンレ ザ ↓↘→ + 两个拳

ギャラクシ ミサイル ↓↘→ + 两个脚

ファイナルミッション ←集气→←→ + 两个脚（三条气）

ロ ルちゃん

选用方法

将游标停在ザンギ之后依照下列顺序移动：

1. 左、左、下、下、右、右、下、下、左、左（从最右上画一个5）
2. 上、右、上、上、右、右

ロ ルバスタ ↓↘→ + 拳

花束爆弹 ↓↙← + 脚

エディ 呼び ↓↙← + 小脚（ロ ルボ ル）

(变换道具)　↓↙← + 中脚 (トルネ ドホルド)
　↓↙← + 重脚 (リ フシ ルド)

アイテム攻击

ロ ルボ ル　↓↘→ + 脚，球跑出来，再按脚踢出去

トルネ ドホ ルド　↓↘→ + 脚，一开始的装备

リ フシ ルド　↓↘→ + 拳，身边有树叶围绕

超必杀技

ラッシュドリル　↓↘→ + 两个脚

ビ トプレ ン　↓↙← + 两个脚，拳脚连打发射

ハイパ ロ ル　↓↘→ + 两个拳

ハイスピ ド ベノム

选用方法

将游标移到最左上那格，依序输入：

1. 右、下、下、下、下、下、左、上、上、上、上 (画一个实心的 1)
2. 右、右、下、下、左、左、下、下、右、右 (画一个 2)
3. 上、上、上、上、左、左、上

ベノムクラッシュ　↓↘→ + 拳

ベノムチャ ジ　空中↓ → + 拳

ベノムスト ム　↓↘→ + 脚

ベノムスロ　→↘↓↙← + 拳

空中前冲　空中→ + 三个拳

超必杀技

ベノムウェブ　↓→ + 两个拳
デスバイト　↓→ + 两个脚
ハイパアマウォマシン

选用方法

将游标移至最右上那格，依序输入：

1. 左、左、下、下、右、右、下、下、左、左（画一个5）
2. 上、上、上、上、右、右（返回右上）
3. 左、左、下、下、下、下、右、右、上、上、左、左（画一个6）
4. 下、下、右、右、上、上、上、上、上（从下往右上勾出，像画一个J一样）

ショルダキャノン　↓↘→ + 拳或脚
スマトポム　中拳 + 小脚
リパルサブラスト　→↘↓↙← + 拳
飞行　↓↘→ + 脚
超必杀技
プロトンキャノン　↓↘→ + 两个拳
ウォデストロイヤ　↓↘→ + 两个脚
MSH性能ハルク

选用方法

先把游标移至最左上那格，依序移动如下：

1. 右、右、下、下、左、左、右、右、下、下、左、左（画一个3）
2. 上、上、上、上、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下（移到左上 画一个4）
3. 上、上、上、上、左、上（中间上面）

ガンマチャ（对地）　←集气→ + 脚
ガンマチャジ（对空）　↓集气↑ + 脚

ガンマトルネド	→↘↓↙← + 拳
ガンマスラム	↓↘→ + 拳

超必杀技

ガンマクラッシュ	↓↙← + 两个拳
ガンマウェイブ	↓↘→ + 两个拳
ガンマクエイク	↓↘→ + 两个脚

リリス风 モリガン

选用方法

将游标停在ザンギ（最右上）之后依照下列顺序移动：

1. 左、左、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下、左、左（画一个9）
2. 上、上、上、上、右（移到中间上面）
3. 左、下、下、下、下、右、右、上、上、上、上、左（画一个0）
4. 左、下、下、下、下、右、下（回到下面中间）

ソウルフラッシュ	↓↘→ + 拳
シャイニングブレイド	→↓↘ + 拳
ベクタ ドレイン	→↘↓↙← + 拳（接近）
シェルピアス	跳跃中↓ + 重脚

超必杀技

ブリリアントシャウ	↓↘→ + 两个拳
スプレンダ ラブ	→↓↘ + 两个拳
ダ クネスイリュ ジョン	↓↘→ + 两个脚

太极张三丰

游戏类型：角色扮演

语言：中文

评价：★★★☆☆

方杖语：看过李连杰演的《太级张三丰》没有？都看过，那方杖就不说什么了。

说明：

1. 可以向路人挑战对打，升等级。
2. 有牵一只马的为驿站，他可以带你去任何地方。
3. 骠局为接任务的地方，不过此游戏好像没有功用。
4. 等级最好都在 40 级（最高），不然很难打的！最好有人加入，升等级再去攻击目标。
5. 这一个最重要，最后对紫微真君时，最好就把所有的药材及最好的武器都准备好再去，所以一有银两就快买东东，否则决对打不过的！
6. 要卖东东可以去苗疆，跟第一个碰到的人做交易。

游戏攻略

这是第一次和紫微真君对打，此仗必败，师父死去，方丈叫张君宝去洛阳城。

走下面那一条路，走到洛阳城前为了救人与蒙古兵对打，一蒙古兵押人为人质，幸得仙儿出面相救，但反被蒙古兵追杀，于是张君宝就去帮仙儿，向左走到底碰到了蒙古兵，与其对打，救了仙儿。之后仙儿叫他一定要来洛阳城找她（分舵前有一口井）。不过要想进城去，一定要先换上蒙古装（点一下躺在地上的蒙古兵，便

会换上服装）。

要进城去，忽然听到鼓声，说是木华犁要来点兵，来时会与其对话，他会问张君宝问题，答对可得 流星剑谱（答案为 1、2、3，简单吧！哈哈哈），不过没什么用。

进城去前面第二间为武器店，第一间为药店，往前走，在未过桥之前，先往右转去厕所换回服装（在驿站旁）。换好了之后，过桥后往左转，看到一间 有一口井的房子，往上走，进去之后碰到了仙儿等一群人，于是加入岳王会，此时要张君宝去买火石及硫磺（去武器 & 药店 买），买回来之后，结果分舵被蒙古兵发现了，张君宝因而被怀疑，张君宝叫仙儿一帮人先走，他来惦后，因而和蒙古兵对打起来。

打退了蒙古兵之后，往地道去，从右边走到底，再左转，看到有一条路往上走，进入第二层，往上走，碰到十字路口，往左边走，进入第三层，往上走到底再左转，到中间有一条往上走的路就可出密道。然后被桃花所救，走出去和桃花对话，结果桃花变成张君宝 之主人。

一路来到了客栈之后与卖首饰及卖马的对打完之后，桃花先跑出去，张君宝也追了出去，在空地上走下楼梯，往右走去，就可找到桃花了。但会与其对打，胜了之后，一仆人来向桃花说有族人被人抓去，于是桃花和张君宝就赶回村子里救人，碰到了刘云对打，胜了之后桃花要张君宝陪她去武当山找宝藏（路就在和桃花对打的地方）。

到洞口前与蜘蛛和黑蝙蝠对打，胜了之后，进洞穴。走到底左转，进入第二层，直走到底左转，第一个路口往上，右转至地上一块大空地上，结果碰到了仙儿及薛牧。对话完之后，出去洞外，仙儿加入，碰到了三大天王。与其对打，此仗也必败，逃至一块草地上，这时发现桃花中毒了。对话完之后去找仙儿，找到一个暗道，进去（会计时的，只有一小时的时间，没把握先存档），往右

走到底，第二层往上走，第三层往上 走，找到了岳飞留下之词(时间限制解除)。找到宝藏，再往左边这一条路往上走去，最后得到了霸王枪及霸王剑谱（配上及修练)。往上走去找桃花，仙儿因要回江南，在此分手 ，张君宝也回雪亭镇，找驿站来到了苗疆，到最下面那一间药店，碰到了薛无极，说要百花谷主才能医治桃花之毒，出城去，往上走，第二层往左走，到百花谷，谷主要张君宝找齐霓彩菇。出桥，往上有一株，往下有一株，出去前一场地有一株，往下有一株，再回到百花谷，未过桥下面会再出现一株，与蛇对打，得到了一株。

找谷主去，桃花毒解了，但谷主却体力大减。薛无极来犯，先与徒弟对打，再与师父对打，此杖也必败，张君宝用风舞剑法逃出去，但还是被薛无极追到了。他的儿子薛牧因喜欢谷主，所以要父亲放人。

一群人回到了苗疆与驿站的人对话，来到了杭州，到客栈投宿(在池中的那一间，挂一个酒字)，桃花问店小二哪最好玩，因而得知可以去观音庙。去庙途中听到了两位少女谈话，桃花先跑去庙算姻缘，张君宝追去，却得到了下下签，愤而砸场子。

途中碰到了老乞丐要钱，张君宝就给他一些钱，要回客栈时，桃花不准，张君宝就说那就去飞来峰吧！出城，直走，听到了三大天王对话，因而回去客栈找慕容姐姐。回到了客栈之后，向傲剑山庄出发，往卖菜的这一条路走去（最左边)。进屋内，往左边这一间走去，与两人对打，完了之后，进屋内，父女相认，但庄主却遭到暗算，三人与神算才子对打，谢无名死去，临死前给了一块令牌。

再回到客栈休息，却又和纪威对打，打完之后，逃出去，回傲剑山庄，途中遇到了沈浪，得知仙儿到了襄阳城了，但要找出城令牌才能去。回庙找把鸡腿给乞丐，得到了出城令。

找驿站来到了襄阳，去圆月山庄，直走到左边卖画的摊子，可

买秘笈。再往下走，遇到了一个路口，再往下走，就到了山庄了。在庄内与仙儿一群人碰头，要选盟主，张君宝与紫微真君对打，发现原来薛牧才是内奸。桃花及仙儿被带回洛阳城，其他人则到了龙虎道观，一翻对话后，与看守人对打，回去襄阳，张君宝及慕容小雪去洛阳，其他人则回襄阳。

来到了襄阳驿站说要去洛阳，但老板要五百两才要去，给了五百两来到了洛阳城，先与乞丐对话，然后去客栈等消息。得知桃花被困在蒙古军营中。夜访后，见到了桃花，结果与木华犁对打，打完后，桃花坚持说要跟张君宝走，于是木华犁也心软了放他们走，但一到门口，却遇到了紫微真君，桃花因而牺牲。到了驿站说要去襄阳（此时已是最后一关了，所以东东要准备好），要进城去却又遇到了沈浪，与其跟蒙古兵对打，打退之后，去道观对话，得知仙儿就是南宋公主，也已死去，其他人被关在太守府内，再与沈浪对话。如果准备好了之后，就可去城内 了，进城前就先和和城门的兵打了起来，进城去，城内果然空无一人，往太守府走去（往左边），进府内，就与紫微真君打了起来，打了几十回合之后，张君宝终于报仇了，此时也就是全剧终了。



TV 电视梦工厂

游戏类型： 模拟经营

语言： 中文

评价： ★★★★★

方杖语： 很有创意的游戏，不错哦 ^-^

数值分析

广告价格

影响广告价格最重要的就是该频道收视区的多寡了，其实更正确的说法是该频道的可收视人口，也就是说，如果跟人口愈多的地区连线，广告费就可以调得愈高。其次，就是节目的收视率了，当然，收视愈好，价钱就可以调得愈高。此外，该时段节目的各项属性，甚至该节目的知名度（所谓知名度，指的就是现实生活中该节目的知名度啦!）都对广告量的多寡有所影响。

调整广告价格是游戏中比较困难繁琐的工作，应掌握以下几个重点：

1. 游戏初期可以尽量把广告价格调低，甚至 1 元的血拼价都在所不惜。

2. 针对收视率较高的节目，个别调高其广告价格，甚至可以

是冷门时段的三或四倍以上。

3. 只要发现某个时段广告满档，立即将该时段往后的价格调高，如果满档的速度很快，可以上调的空间就很大。

4. 如果一旦有地区连线，立即从下周一开始调高所有时段的广告价（一次1元慢慢调），反之，有任一地区断线，就得赶紧调低广告价了。

5. 一旦收视人口及收视率都领先时，就可以试着将广告价格调到广告客户的忍耐极限，大约在60~70元之间。

总裁满意度

每周一见总裁时，他会根据你当月的“报酬率”调整对你的满意度，如果满意度太低时，请尽量少花钱，维持报酬率为正值，否则满意度将会急速下降。每个月的目标是否达成也会影响满意度的增减。和总裁之间的对话也会增减满意度。巴结他（询问意见、闲话家常）可增加少量满意度，径行离开则会减少些满意度。提出增资或扩充频道的要求也会减少满意度。

人气

每个小时的收视率排名在前三名可以增加人气值。某些节目的类型会增加人气值，例如：演唱会、活动类。每得到一次人气奖，也会增加人气值。

评价

播出节目的评价属性会影响电视台的评价属性。某些节目的类型会增加评价值，例如：文教类、新闻类。如果能够得到每个月的文教贡献奖，也可以增加评价值。限制级节目会减少评价值，但在深夜11点以后，减少的值会比较少。

文教贡献奖

文教贡献奖的颁发是以各个频道的文教节目播放及收视状况作为比较依据的。但不只比较播放的多寡，也要比较收视的状况及人口多少。文化贡献奖是专门比较“自然”、“艺术”类的节目。教育

贡献奖则只比较“教育类”节目。但请注意不是比较整个月的数据，而是只以颁发前的十天左右的播出情况作为比较值，你只要在秘书晓菁通知你后隔天开始努力就可以了。

攻略提示

买下强档影片如《富甲天下》、《还珠格格》、《洛城法网》之类的戏剧节目！按排于17:00之后的时段，过一、二周之后成果就会显现出来！每天的节目表内必定要有六大类的节目，如果您做到了，一、二个月以内就可和所有的地区签约哦！自制节目要有较好的成绩！请注意所有参加人员的数值和安排首播的时段！至于花钱加等级是没多大效果的。对了！一些自制戏剧和长片类的节目，一拍好马上排时段给它，您会发现因此而赚翻了。

该时段的收视好坏与同时间其它的频道节目有关，如同时段内都无人放映戏剧类节目时，您就专放在这个时间就对了！自制的戏剧片请放在周六、日的某时段会有意想不到的效果哦！请自行用load大法研究。

等您资金充足之时，可以使用这一招！可让收视率爆增!!!

请您从10:00开始一个接一个播放超强的戏剧或长片（尽可能在每个时段争取到第一名）直到22：00之前！而其它四小时要做什么呢？那就是放其它四大类的影片，如此下去您的电视帝国也就即将出现。在实行之时，把自制的节目首播放在19:00至21:00的时段将可为您带来更多的票房哦！^-^

对了！上一个节目的高收视率可让下一时段的节目受惠！而一连串的受惠之后，本来不看好的节目也能有不错的表现！重要的是每一天都有超过10000的广告收入!

注意！NBA职篮的转播收视率很高哦，因为那节目是2个小时的。我把它放在晚上7~9点，收视率都能达到30%左右，而且集数很长，好像是60集吧，一定要争取转播权。还有自制的体育节目——像我都是做篮球的节目。我玩的感想是放在下午2~5点是

满不错的——都有20%以上的收视率。另外一些收视率较高的节目，我想你只要看电视的话，应该能知道哪些节目收视率会比较好吧，像日剧《同一屋檐下》、《恋爱白皮书》等。长片就跟我们看电影的票房一样啦——像《世界末日》、《铁达尼号》之类的收视率都很高。

其实当电视台上了轨道（有很多收视区，有一些叫好的片子），金钱便从广告收入及收视费中赚回。叫座的片子未必是昂贵的，反之，昂贵的片子未必是叫座。要设置好广告费，反而是最大问题。星期六、日哪些时段的收视偏低呢？放一些“长假”，“神给我多点时间”之类的“必收剧”会令收视急升。其实，我觉得星期六、日反而是取得高收视及人气奖的好时机呢!! 升了级，便可请较大牌的电视明星。

不过好剧“可遇不可求”，我试过有次想买“小丸子”，但没有买下，结果数星期后，某时段的自制剧集收视急降，一查之下，原来“小丸子”成为友台的超级武器。嘻，我不太敢买综合节目呢（自制的还不错），还是剧集有收视保证，近来已很少买长片来播了。不过，就算买了，我最多只会在限定时间内播放三次。因为本人热爱成龙，所以早前一口气买下数部成龙的影片——发觉每过约三四十天播一次，效果也不错呢。如果你已有大量长片，可考虑在非黄金时段逐日将它们播出。

不能不否认小弟的电视台不甚健全，不是播了限制级影片，而是没有播文艺级新闻节目。因为收视战争白热化，小弟不得不全力以赴。我也想知道怎样拍出叫座的文教节目——因为我试过推出文教节目，但不幸成为“炮灰”。

我想，自制戏剧最重要的是制作人员。挑选一些演技好的演员，会对戏剧有帮助。另外，剧集的内容也是关键，不过直至现时为止小弟也未能拍出如“长假”般高收视的节目。试过有次于星期六及日放了自制剧集，竟得到近30%的收视率！实在始料不及，不

过，就剧集收视好坏而言，本人依然极力推荐自制剧目。因为自制剧集收视有保证，而且可以不断重覆。试过在早期拍了一部不俗的作品，重播了三次，还有百分之十几的收视（在非黄金时间段不俗了）。

自拍剧集，可以增加工作人员的等级。而且最有趣的就是可为自制的剧集改名。到时大家也可播出“非限制级”的《蜜桃成熟时》了！所以呢，大家到了有钱的时候，就要多拍剧集。

小弟终于拍出一部比“长假”之类优秀的作品了！片名是乱改的，不过是部文艺片。我将它放在星期六、日的晚上八点。因为观众追看剧集，所以剧集的头三集收视并不算高。直到第四、五集，奇迹出现了！收视率平均达到40%呢！相信仍有上升的空间。可惜的是剧集只有十集长呢。不过小弟已经有信心及能力拍出一部更好的作品了。

在此提供一些关于拍剧的心得。首先，大家要做的是将至少四名演员（两男两女）训练好。除了演技，大家也可训练他们的动感和喜感，好让他们的戏路更广。如果大家首次拍剧，建议大家先拍十集一小时的作品（小弟最初拍了一部50集的废剧出来，不过还好，卖给别人，让人家收视急降）。

拍剧的元素很重要。如早先的朋友提及，科幻及文艺片子（君不见“X档案”及“长假”等例子么?）。最好用自订剧本，一来可以自己改片名，二来可以增进贵编剧的经验。假以时日，贵电视台的制作人员都会充满经验，等级上升，嘻嘻，到时你便可大杀四方了。理论上，如果大家拍了约40多套50集长剧，大可多开一个频道，由早到晚播放剧集。大结局吗？用后备剧集吧。不断重播又重播，收视依然十分高呢！

如果拍出一部受欢迎的片子，可以每隔一两个月重播一次，收视依然高呢。能自拍剧集的玩家们相信已经相当富裕，不用再卖片给别人吧？让自己的心血成为别人的武器吧？不过就算卖了片也不

错，一来可以证实自己电视台的“威力”，二来他们播完以后会还给你的。

提供一些“旁门左道”给大家。如果大家已经很富裕，而且不急着拍片播放的话，可以尝试以下的方法。大家可以花少许钱拍一些长长的“烂片”。没外景、没大制作。此法好处在于让部下工作人员持续拍片，升经验值。拍出来的作品，可以拿去卖（若有市场的话），在非黄金时间播放或者丢掉它。不过好像辜负了剧集制作人员的一番心血……

我记得我在第三个月时都未成为“暴发户”，所以当时仍是以买剧为主导。够运的话，可以买到好剧，如果不够运的话，大可在每日完结之前储存档案，不断读档直到遇到好剧为止。因为好剧收视高，所以该时段的广告索价也可稍作提升。在少支出、多收入的情况下，就能储到钱了。储到一定的资金，就可用作投资拍剧了。

我制作“圣石传说”收视率破记录了，高达 47.3%，真爽，劝大家多制作科幻片和文艺爱情片，然后把片放再20:00 和 21:00，这样比较能创高收视率。如果幸运的话，可以买到《电视梦工场》文艺片，收视率大概都在 30%上下喔!! 另外，戏剧及长片我都是走文艺路线，收视率通常可达到前三名。至于综艺节目，选择模彷整人、灵异、八卦都不错!

制作长片时，把所有数值等级都选最好的，如演员等级超强、场景级道具超棒……等等，然后 外景选择中或多，片长 2 或 3 小时，不买剧本，不外聘人员（自己已有任用员工了），总花费大盖才两三千左右，可是收视率都还蛮不错的，又可以赚广告费，这样就会有更多钱拍新的长片了!! 如果要拍文艺片，可以选择（浪漫 6)、(情感 4）或（浪漫 5)、(情感 5）或（浪漫 7)、(情感 3)，当然啦，其它数值可视需要而增减!!

目前我所自制的节目中，收视率最高的是“张惠妹巡回演唱会”，共有 5 集，每集一小时，安排在每周日晚上 6：00，收视率都

在30%上下。外景设定为“全部”。

原来剧本是可以拖长来播的，我试过将“苍穹守护者”设成3小时，50集，收视和1小时40集一样，大家不妨试试。还有使用t-time的游戏改编而成的剧集会有较高的收视率，大家可以花多些资金来制作，我试过“苍穹守护者”在星期日有50%的收视率。

当电视台的资金许可的时候，多尝试拍一些2~3小时而且长达50集的戏剧，因为这些戏剧有连贯性，所以观众会留下观看你的节目，我的“殖民计划”的收视在第三小时是第一小时的两倍。(但拍摄时间需要202小时，不过你的广告费和版权费是源源不断的啊）也不要聘请太多的演员，2男2女便够了，因为太多的话你是用不完的，有很多是财政的包袱，人员少你可以更快升他们的等级。

如果想快些增加工作人员的等级，可以多拍一些长片，把所有属性调到最低，那么你便可以用最少的钱、最快的方法去训练你的工作人员。(有时对方电视台会买了你的废片而收视大跌，真是很有用)

我常拍出很高收视的综合节目，只要全部都用最好的就行，而且常拿最佳综艺节目和最佳主持人奖呢。但要拿文教奖还有其他方法，就是买或拍很多的文教节目，除了正常情况下是在黄金时间播出外，其他全放文教节目，奖项手到擒来。但当然啦，你要忍受十几天很少的广告收入喽！到第2年或第3年你需要拍很多的自拍剧，2男2女的艺人就不够用喽。个人认为必定要用饶芳铭和廖书玉，他们到中期各项数值都升得很快，也是收视的保证，尤期是廖书玉，他是我众多艺人中，数值除学识外各项都拿99的第一人，Cool吧?

拍长片时最好拍动作片或是文艺片，收视率会比较好，喜剧片的收视率则非常的烂。至于戏剧类的片，最好是在非常有钱的时候把各项影片的属性调到最好，则拍出来的影片一定很卖座。如果要

拍影片，最好把自己的最佳演员阵容全部搬上影片，这样就可以拍出一部超级强片了。试着在自己的强档片那个时段把广告价格调成平常的一两倍，你会发现还是会有很多广告商跟你签约的，试试看吧！很有用哦！

看到大家为了董事长的满意度大伤脑筋，但我却没这种忧虑(没用秘技喔)。一开始买些强片在15、16、17、18、19、21（例如:《富甲天下》、《首部曲》、《神行太保》等等的片）频道播，20频道就买些烂片吧，反正有一台播放《还珠格格2》，熬到它下档为止，自然有好的收视率（随时注意收视率，一开始董事长不是让你收视率在8.0吗?)。有好的收视率，自然就有人找你接线了。有人接线，自然就有广告了。顺便提高第四台的收视费用——自然就不会为钱所苦了，最好每星期都能达到董事长的要求。

买了一堆片，发现只有一台是不够的。我向董事长要了第二台，不开还好，一开真是大爆满。我19放《富甲天下首部曲》(24.5)，20放《O形战记》(33.5)，21放《名侦探柯南》(39.0)，OHMYGOD，真的有卡通片可以像“长假”一样的高收视率——难到小朋友都十点才睡？嗯，我还要说一下，最好把你认为的强片挑出来，连着放，这样比较有高的收视率，可以试试看喔。

早上8~12点都放体育（美国职篮、美国职棒、古巴职棒、保龄球)，新闻我是不建议买啦。因为SRT（收视率）很少超过10%的，12~16点买些日剧啦。(《同一屋檐下》、《恋爱白皮书》等一些强片，如果你是哈日族的应该知道买些什么片)。17点放儿童强片（如《富甲天下首部曲》、《小丸子》、《名侦探柯南》等)，学生都放学了，当然要看卡通啰，谁会回来就马上写功课。18~22点放强片（如《还珠格格》、《X档案》、《百战天龙》等一些大家熟悉的片)。至少以上的时段我都保持前三名（20例外——《还珠格格2》太强了)，23~02点摆些烂片吧，反正大家都在睡觉，谁想看呀，除非是限制级的。







海盗——四海霸主（CORSAIRS）

游戏类型： 即时战略

语言： 中文、英文

出品公司： EIDOS

评价： ★★★☆☆

方杖语： 我是海盗我怕谁？

《海盗》游戏是一种另类的游戏，游戏是以18世纪，一个虚拟的海盗船长的经历为背景而设计成的（游戏的主人公第一次开天辟地地变成了坏人)。不过在游戏中，玩家扮演的海盗船长要算好人了，因为由电脑控制的海盗不知要比玩家坏多少倍呢！游戏中没有终极的武器，最最厉害的就是轻型巡洋舰了，不过它要放在现在可就是“老爷爷”了。在游戏中有了它可就无敌了，所以玩家在玩游戏的时候有一种回到“远古”的感觉哟。下面小生将游戏中各个关卡的任务和简单的过关方法向玩家总结一下，这可是不可多的“宝典”哟，要珍藏！

游戏注意事项：

1. 开始玩家可以选择国家，只有英国和法国可以选择，其他的国家如荷兰、西班牙都无法选择。每个国家用不同的颜色代表，

法国是兰色，英国是红色，荷兰是橘色，西班牙是黄色。

2．游戏开始玩家只拥有 Le Fringant 号，这也就是玩家的指挥舰，拥有 60 名水手、20 门加农炮、400 个单位弹药。初时只有这一只船，在游戏中失去它就会 GAME OVER。

3．游戏中会出现不同国家的战舰骚扰玩家的城市，玩家可以群起而攻之，敌人的战舰会在一定时候投降（大多数!），不要放过这个增加己方实力的机会。如果敌舰始终不投降那就让它灰飞烟灭吧！在攻击时，只要锁定敌舰就可以，无须玩家指挥。

4．在海上攻击敌人的城市也要掌握一定的技巧。因为毕竟是在海上作战，攻打敌方城市时，如果港口外有防守炮楼，一般在前方不要与敌人作过多的纠缠，直接攻打后面的城市。首先是因为只有将城市的敌人消灭才算胜利，同时也减少占领该城市后修复和升级炮塔的费用。攻击敌方战舰时很大程度上是考验玩家的追击技巧，只有追上才能打，而敌人往往很狡猾，一会儿向左一会儿向右，有时甚至回头向玩家冲过来，绕来绕去很不好追，这时有点儿驾船知识显得很重要了（哎，真是书到用时方恨少!）。有一个简单的原则，顺风时，鼓满帆，你速度为 9 的巡洋舰肯定所向无敌；逆风时，吨位较轻的带帆双桨船、轻巡洋舰升半帆走之字形，速度也是非常快的，当然最好的办法还是来个“关门打狗”，管它什么舰什么艇，四面一围，保证它没处可以跑!

5．进入游戏后，玩家会发现资金量真是少了又少，简直和没有一样。这时玩家就要在自己的城市之间运送货物，来赚取差价(哎，连做海盗都如此的辛苦!)。运送货物时，玩家要密切的注意两地的差价，不要运来运去反而亏了本，弄个劳神费力又血本无归，那可真是太惨了！还要注意随时出现的敌舰，不要被击沉了。

6．游戏共分成英国和法国两个国家，每个国家 12 个大任务和 4 个训练任务（比较难!），其中 12 个大任务中有时又会出现 2 个小任务，所以游戏共有 24 个任务。下面小生将任务介绍给玩家。

英国：

任务一：英国的国王任命玩家为“四海霸主”，从此玩家必须要服从英国国王的命令，国王允许玩家见到合适的宝藏，就可以占为己有（也就是玩家可以到处“掠夺财产”不过要有军事实力才可以）。国王命令中提到，法国在安圭拉岛的南方有一个叫圣马丁的港口，它拥有重要的战略价值和繁荣的经济。如果可以占领它就可以将战略的目标放在富有的西班牙身上了。

局势：英国在北方拥有强大的实力，西班牙拥有巨大的财富，法国拥有坚固的据点。目标：1. 占领圣马丁。2. 将西班牙的战舰圣玛利亚号带回圣马丁。游戏开始玩家要逐步发展，当玩家拥有了3条战舰（其中最好是有一条驱逐舰），就可以攻占圣马丁了。然后得到第二个目标，此时玩家的实力还不足以攻击富有的西班牙，可以先向西侧攻击其他的岛屿，等待财富的积攒，当玩家拥有4～9条驱逐舰后，就可以攻击地图最下方的西班牙了。得到信息，圣玛利亚号已经离开了港口，然后玩家可以在地图上寻找黄色的战舰，立即锁定攻击，直到找到圣玛利亚号为止，将它带回圣马丁港，任务结束。

任务二：在本地区航行的商人，都会按时赋税给我们——英国，由于他们的进贡，我们也要保护他们免于遭到外来的威胁。今天，英国皇室的“王者号”要出发了，它准备开始到各个不同地方的总督收税，我们作为“四海霸主”必须保护它，直到它顺利地返回库鲁克岛为止。

局势：法国和西班牙拥有坚固的据点。目标：保护“王者号”。玩家在路途中会遇到不同国家舰队的阻挡，只要采用围攻就可以了。

任务三：京斯港的总督希望把自己心爱的女儿嫁给吕宋岛的总督，以此建立暂时的同盟。他们将允许我们进入这些地区，并且可以在这些地区进行商品的买卖（这下可以赚翻了），但是我们必须

赶在其他人之前，让吕宋岛总督接受这项同盟协议。所以，我们必须检查航行在莫斯奇提亚和吕宋岛之间的商船，以防敌人破坏我们的协议。我们要派间谍进入商船，来检查船只。

局势：英国拥有一个坚固的港口，法国很少出现，西班牙拥有多个坚固的港口。目标：将间谍派驻到每艘商船上，并且占领他们的货物。

任务四：我们必须控制卡普海地与关达那摩之间的海峡，正因为如此，我们必须尽可能在最短的时间内占领两个港口，这样我们就可以监视我们的敌人，进而完成更加困难的任务：清除在这个区域中航行的其他海盗。

局势：英国拥有强大的实力；法国拥有一个坚固的港口和一个由大帆船组成的舰队；荷兰拥有多个港口；英国和荷兰签定了互不侵犯协定；西班牙和法国也签定了互不侵犯条约。目标：以最快速度占领卡普海地与关达那摩两个港口。

任务五：商人们开始不愿意付税给我们的王国了，他们抱怨有一个叫黑胡子的人为所作为。根据可靠的消息，黑胡子已经和一位不知道名字的恶魔签定了契约。现在，是应该对付这个大坏蛋的时候了（怨有头，债有主！）。我们在不久以前已经成功地渗透到了海盗之中了。因此得知他目前正在附近的海域航行，我们必须找到他的藏身处，然后将他受到诅咒的一生画上句号。

局势：英国独立在海域上航行；商人不是十分的友善；海盗在本地区肆虐航行。目标：逮捕海盗以便找到黑胡子的位置。

任务六：一份外交报告刚刚送到我们手中。荷兰已经撕毁与我们国家之间签订的互不侵犯条约。看来他们想控制这个区域，来达到他们的野心。他们已经和这块区域中的海盗签订了贸易与保护协定。如果我们找到这一份属于荷兰和海盗之间的经济军事联络记录的话，我们就可以对荷兰国王施加压力，逼她采取比较友善的态度接受我们的国家。这张羊皮纸安全地放在曼瓦拉（我到了它就不安

全了），我们必须将它取回来，然后带回玛霸湾，这个区域的最高总督正在等着我们。

局势：玩家在印度洋中航行，海盗拥有坚固的城市。目标：占领曼瓦拉并找到文件，将它带回来。

任务七：我们在这个区域的航程中遭遇了相当多的问题，这就是为什么那位年轻的“四海霸主”尼尔森竟然落荒而逃的原因（什么他是“四海霸主”，我才是真的）。尼尔森接到征服摩加迪休的命令，但是却落入陷阱中。法国的军队已经严阵以待，并且将他的舰队团团包围。这场战争进入了紧锣密鼓的阶段，而且局势相当的不利。我们必须帮助他占领这个城市。

局势：英国拥有一个相当完美的舰队；法国和西班牙签订了互不侵犯条约，英国和荷兰已经解除了互不侵犯条约，法国拥有较强的实力。目标：一位年轻的英国军官正踏上前往征服摩加迪休的路程，我们必须帮助他夺下这个港口！尼尔森一定要活下来。

任务八：汉德欧达夫的酋长就是阿卡巴领地的总督（“土人”都可以当总督!），同意跟我们的国家进行贸易，但是先决条件是慕卡拉总督的女儿必须跟他结婚，而且我们在这场政治婚姻中也起到重要的作用，因为这场政治婚姻的成功与否就看我们是不是能够顺利护送一艘满载丝绸的大帆船前往阿卡巴，慕卡拉总督的女儿就在船上。

局势：英国希望可以在这块区域中进行贸易；荷兰拥有一个港口并拥有一只很强大的舰队；海盗在这个区域拥有众多的港口。目标：回到慕卡拉。

任务九：我们在这块区域中的殖民地相当的重要，但是法国已经决定破坏我们的贸易行动，这就是他们为什么刚在孟帕瓦建立一个无懈可击的要塞的原因。我们必须摧毁这个要塞，并且占领这个港口，以便在这块地方占有优势。

局势：玩家在亚洲沿海航行；英国拥有强大的实力，西班牙不

会出现。目标：占领法国港口孟帕瓦。

任务十：西班牙已经在拜它顿的小岛上累积了相当可观的财富，这个港口相当适合用来做贸易的黄金中心，因为它地理位置是在彭卡彭、达般提亚与罗亚等地的中心，位置相当重要。拜它顿的总督已经和这些领地签订了许多的贸易协定，这也就是它今天会如此富有的原因。我们一方面必须削弱敌人的势力，但是另一方面又不能失去亚洲最高总督的地位，所以我们必须占领拜它顿的港口。

局势：英国拥有强大的舰队；法国势力众多，但是比较软弱；海盗拥有一个坚不可摧的港口。目标：占领拜它顿港口。

任务十一：一位荷兰的特使告诉我们，法国与西班牙已经组成了一只强大的舰队，正以攻占这块区域为目标。为了尽可能拖延他们的行动，荷兰已经派遣了一只舰队与他们碰头，以此来阻挡他们的行动。同时要求我们（就是英国!）占领法国和西班牙的港口，以此削弱敌人的实力（现在想到我们了）。

局势：各国都已经派出了各自的“四海霸主”用以争夺此片区域，海盗拥有坚固的港口。

任务十二：我们失去了柯克的行踪，这位高层英国官员已经被法国俘虏了。他被迫告诉法国他们有关新南威尔斯的信息。这个信息对我们发展中的王国有着绝对性的影响，这也就是我们必须救柯克的原因。

局势：英国和荷兰已经恢复了互不侵犯的条约。目标：解救柯克。

法国：

任务二：不知道为什么法国缺少了第一个任务，如果哪位玩家知道通知小生一声。波多黎克城现在已经建设完成，并且由某位和国王相当亲密的人担任总督。这个城市拥有十分重要的地位，它将是法国支配世界的一个重要的地方。但是，最近根据法国要塞总督的报告，在地区中出现了大批的海盗，由此可以看出，有一名领导

者已经控制了众多的海盗。我们刚刚救出一名被遗弃在救生筏上的商人，他提到了海盗的残忍（我就是海盗他不知道吗?），他的所有船员都残死了，只有他唯一生还。海盗让他转告总督，要求城市在不抵抗的情况下投降（有人在太岁头上动土，兄弟们扁他!），否则将以严厉的报复而对待。这样的行动激怒了总督，他要求我们保护波多黎克城，并且要求我们至少俘虏一名海盗，以便从他口中问出消息。

局势：英国拥有多个坚固的港口，法国拥有波多黎克城等港口。目标：保护波多黎克城，并且俘虏一名海盗。

任务三：玩家正停泊在“王子港”要塞，此时突然受到荷兰舰队的攻击，而且很快就会在荷兰舰队的炮火下消失。无论付出什么代价，玩家都必须避开荷兰的攻击（活命最要紧!），而且还要逮捕一名荷兰船员，以便知道荷兰人的港口的位置（自然是报仇时用）。根据最新的报告，我们得知荷兰人已经渗透到玩家的舰队中了。

局势：英国因为拥有强大的舰队和众多的港口，所以控制这一片区域；荷兰拥有强大的舰队。目标：破坏荷兰人的封锁线。

任务四：西班牙已经跟我们国家签订了互不侵犯条约，英国和荷兰也签订了互不侵犯条约。但是，互不侵犯条约并不允许我们到西班牙的港口囤积货物，这样可以避免跟他们发动战争。这个行政区由经常出没的英国和令人生畏的海盗卡力克共同统治。王子港的总督刚刚给了你一个非常重要的任务。你必须突击拦截一艘从“马修镇”到“皮尔斯港”的英国间谍船。

局势：英国因为拥有众多的港口而统治这个区域，西班牙拥有一个坚固的港口。目标：救出国王的间谍。

任务五：我们在大海中央航行，并且刚获得了任务的指令。我们必须前往大英那格港。在那里跟一艘叫做“雷得道堡”的商船会合。我们必须快速行动，因为附近的国家正准备打该船货物的主意。和“雷得道堡”号会合后，它将起航前往“大巴哈马”。这艘

叫“雷得道堡”的商船必须抵达它的目的地。

局势：法国拥有两个港口，其他各国都只有一个港口，这个区域由海盗统治着。目标：在大英那格港和“雷得道堡”号会合。

任务六：这块区域的局势很不稳定，我们之所以可以在这块区域里扩张殖民地，可以说都是索卡夫的功劳。在这位年轻的四海霸主的绶带上挂满了数量叫人吃惊的胜利记录。他的出现可以保证我们国家的权威，而且可以在英国本土掀起哗然大波。海盗们在他来临之前，他一向都是恐惧的化身，但是当他担负起保护附近法国港口的任务时，海盗就开始消失了，所以海盗对他十分憎恨。根据种种迹象来看，他已经落入陷阱中，他的舰队在对抗罗伯斯的时候遭到摧毁，目前发现正停泊在圣路易港。海盗正在追击目前处境困难的他。我们必须在他跟自己的船一起沉没之前，将他带离困境。

局势：法国因为索卡夫的失利而使实力下降，现在海盗统治这个区域。目标：在圣路易港中拯救索卡夫。

任务七：由于有可能镇压西班牙的叛变，所以在我们两个国家之间必须再签订互不侵犯条约。但是由于英国刚对西班牙宣战，所以未来小心一点是必要的。这个战争称为“金旨之耳”。西班牙的麾下并没有强大的舰队，西班牙国王向我们的国王提出保护他所有港口的要求。我们的国王答应了协助防卫的要求，但是很明显，我们的港口也不能落入敌人的手中。

局势：英国因为拥有强大的舰队而控制这个区域，西班牙的实力明显削弱，法国拥有坚固的城市。目标：保护每一座西班牙和法国的港口，以避免受到敌人的侵犯。

任务八：在这块区域中英国有扩张势力的意图，而且已经付之行动了。他们已经在一艘叫“元首”的大帆船上装满了金子，这艘大帆船将献给这块区域中的酋长，而交换条件就是，今后在这块区域的行政范围内，英国将是唯一可以跟他们交涉的国家。我们必须尽快回到吉布地，以便和国王的间谍会合。他是唯一知道该帆船停

泊位置的人。

局势：英国希望通过金钱而拥有这块区域，西班牙拥有一个强大的大帆船舰队，海盗在这块区域拥有众多的城市。目标：回到吉布地找到国王的间谍，和他会合。

任务九：我们在安达曼的附近地区航行。法国在这块区域中没有任何港口。我们必须占领一座荷兰或英国的港口，这么一来，法国的船只就可以在这里通过。国王在知道我们的作战意图和我们强大的作战能力后，指令海军部门派出新的总督。他将接任我们所占领的港口的总督，并且将成为我们国王在这里的代表。但是请小心，根据最新的情报，英国与荷兰刚刚签订了互不侵犯条约。

局势：英国拥有众多的港口，而且还拥有强大的舰队；法国在附近没有一座港口。目标：占领一座港口。

任务十：法国在这块区域中很少出现，而英国拥有坚强的据点，并且控制了交通要点。我们必须占领两座英国的港口——马六甲和但加皮那。然而此时，国王的代表队正准备出发前往拜访属于我们的七座港口，包括马六甲和但加皮那在内。我们还必须担负起保护他们的任务。

局势：英国拥有强大的势力；法国因为据点零星分布，因此势力处于弱势。目标：占领马六甲和但加皮那。

任务十一：石清是一个手下超过八千名男性的女海盗。她派遣自己的一名亲信来掠夺这个区域。我们必须在石清到达之前摧毁这只舰队，所以说玩家只有有限的时间。如果要想在这场突袭中存活下来，我们还需要一个人的帮助，他就是被关在海盗藏身处的柯克，我们必须找到他，他将帮助我们征服这个新大陆。

局势：英国拥有坚固的城市，但是舰队处于弱势；法国拥有强大的舰队。目标：摧毁石清的舰队。

任务十二：达文的统治者说会将统治权交给最强的“四海霸主”，这块领地将对我们提出最为严厉的考验。我们必须杀掉或者

逮捕其他的“四海霸主”。当我们成功的时候，便可以前往达文，向达文的总督展现我们的能力。达文的总督也会将开启城市的钥匙交给我们。接下来，玩家也会在这块区域中退休，而后成为这块领地的总督。

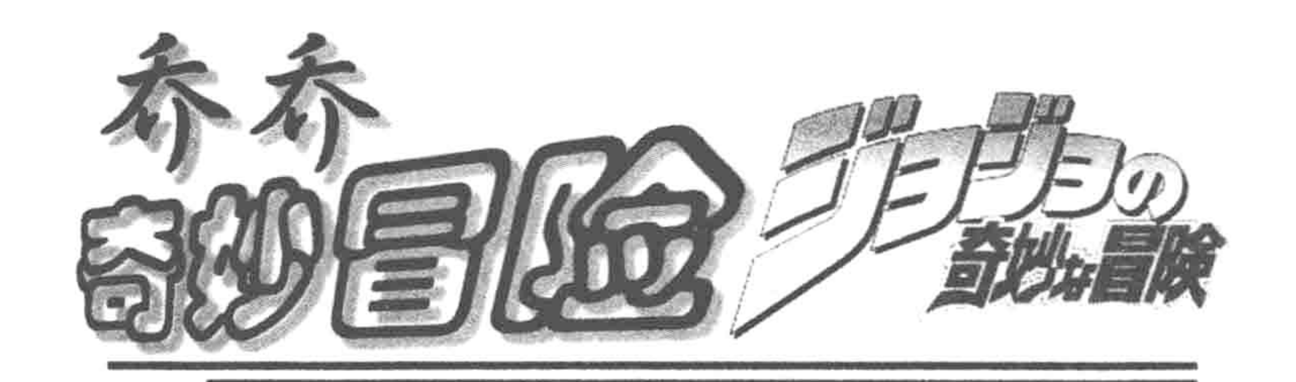
局势：各国为了争夺这块领地都派出了各自的“四海霸主”。目标：逮捕或杀害所有“四海霸主”。

到此为止，游戏的所有的任务已经向玩家介绍完了，游戏的主要行动（就是玩法！）都在任务之中，玩家可以自行体会。不过说实话，《海盗》这个游戏还是值得一玩的，不过游戏的地图实在是太大了，这可能也是游戏不十分流行的原因吧。不过，要成为“四海霸主”可真是一件不容易的事，中国有一句俗话：有志者事竟成。希望玩家们也可以做到。

附：各类型船舰资料

类型	英文名	速度	加农炮	水手	吨位	造价
小型三桅船	Xebec	6	6	15	10	7870
小帆船	lugger	6	8	20	25	9270
鼓翼船	Flute	5	10	30	250	16270
船载艇	Pinnace	6	20	60	300	36670
滑轨船	Shooner	8	30	100	150	57070
双桅船	Brigantine	9	40	150	175	84295
带帆双桨船	Galliot	6	36	175	150	78370
轻巡洋舰	Corvette	6	74	400	100	233470

谢　华



乔乔奇妙冒险

游戏类型：格斗

语言：日文

出品厂商：CAPCOM

评价：★★★★★

方杖语：超乎想象力的格斗游戏！太COOL了!!!

备注：PS盘，需要BLEEM！模拟器的支持。

前言

19世纪末，英国JOESTAR贵族收养了DIO为养子，可惜一心想往上爬的DIO不惜用计谋来夺取家产，之后却被祖纳桑（第一代JOJO）发现。后来戴上石面具的DIO变成了一个不死怪物。祖纳桑也修炼成了波纹力量，而一场命运的决斗也随着祖纳桑的自杀式大爆炸而落幕。

100年后，祖纳桑的后人承太郎无意间发现了自己拥有“幽波纹”（STAND）的能力，其实这也是证实DIO复活的先兆！由于DIO在大爆炸中把自己头套入组纳桑的身体才得以保存性命，而JOESTAR一族的后人也因此拥有了“幽波纹”的能力。然而，承太郎的母亲贺莉因受到替身能力的反攻而身染怪病。唯一的解救方法

便是在50日之内找到DIO并打败他，于是承太郎便开始这段战斗旅程。

游戏攻略

第1话

游戏形式：对战格斗（VS MUHAMM AND AVDOL）

承太郎无意间发现了自己拥有“恶灵”（实际上就是“幽波纹”）的能力，为了不危祸人间，他于是决定把自己关进牢狱。接到消息的JOSEPH JOESTAR便立刻动身赶来，然而承太郎坚持一天不查出“恶灵”的真面目，一天也不会踏出监狱半步。为了让承太郎亲身体验“幽波纹”的力量，JOSEPH便叫MUHAMMAND与承太郎一战……

第2话

游戏形式：对战格斗（VS 花京院典明）

再次回到学校的承太郎，忽然受到敌人的袭击，难道这是DIO派来的“替身使者”刺客嘛？这个名叫花京院典明的“替身使者”，其实是受到了DIO的控制才会对承太郎进行袭击的，战斗过后承太郎便会用“星之白金”拔出其种于头上的肉芽，令他恢复真身，而花京院也会加入成为同伴。

第3话

游戏形式：对战格斗（VS 灰塔）

当知道DIO藏身在埃及后，承太郎等一行人便搭乘飞机前往该地。然而，在机舱内他们发现有不寻常的举动，原来是一只燕尾虫，这只叫“灰塔”的STAND拥有极高的速度，就算强如承太郎的“星之白金”，也不是他的对手。可是，面对花京院的“法皇之绿”，这条烂虫最终也没逃过被撕成两段的命运。

第4话

游戏形式：对战格斗（VS JEAN PERRE POLNAREFF）

由于飞机失控在香港附近海面降落，因此承太郎等人便暂时停

留在香港。同时 DIO 派出的第 3 名刺客似乎也来到了这里。在一所酒楼内，他们遇到了从法国来的 JEAN PERRE POLNAREFF，但其实他就是 DIO 派出的第 3 名刺客。同与花京院一战一样，在战斗过后承太郎便会用“星之白金”拔出其种于头上的肉芽，令他清醒并使他加入成为同伴。

第 5 话

游戏形式：互动 AVG（VS 迪尼尔船长）

由于飞机失事，加上不想祸及无辜，承太郎等人便决定从海路出发到埃及，途中他们发现一名被怀疑是偷渡客的少女，并且遇上敌人的替身“深海之蓝”。当众人尚在疑惑谁是替身者之时，谁料迪尼尔船长才是真正的替身使者，于是在水中展开了一场“星之白金”对“深海之蓝”的“大决战”。

注：这种互动 AVG 的玩法，要求玩者根据画面指示输入方向指令，但输入时间不正确时承太郎便会被揍，HP 被扣至 0 时则会 GAME OVER。

第 6 话

游戏形式：ACTION（VS 猴子）

解决了“深海之蓝”后，承太郎等人所乘的船发生爆炸，此时他们发现海上有一艘大船驶来，然而上船后却发觉船上空无一人，只有一只猴子，难道这是一艘无人船？此时猴子突然发难，看来他就是替身使者，而船本身就是替身。不过面对“星之白金”的强大力量，猴子终于败下阵来。

注：有如 3D 射击的玩法，猴子在画面任何地方随意出现，总之……你一看就明白，不过小心误伤群众。^-^

第 7 话

游戏形式：对战格斗（VS 诅咒之 DEVO）

来到新加坡后，JEAN PERRE POLNAREFF 在下榻的酒店内发现了替身使者，其 STAND“恶魔 EBONY DEVIL”的攻击十分诡异，

最后更附身在一个小孩体内。然而他的最终下场仍是被“银之战车”切开两截……

第8话

游戏形式：对战格斗（VS 黄色节制）

JOSEPH 从“隐者之紫”处得知在他们当中有“背叛”，难道是花京院？从外表看来，花京院确实有些异样——其实这是对方替身使者在作怪。这个“黄色节制”不但拥有吞食对手的能力，更有吸收对手力量的能力！

第9话

游戏形式：对战格斗（VS HORU HOSU）

到达了印度后，承太郎等人便继续其旅程。途中 JEAN PERRE POLNAREFF 终于遇上了杀死他妹妹的人。另一方面，拥有“EMPEROR STAND 的 HORU HOSU 也到达了印度。然而 JEAN PERRE POLNAREFF 连做梦也没想到子弹本身就是替身，因而身陷险境……

第10话

游戏形式：互动 AVG（VS 女帝）

收拾了 HORU HOSU 后，新的敌人又出现了，这个名为“女帝”的替身使者能植入他人身体并逐渐成长。JOESPH JOESTAR 因不慎被她入侵了右手，而且她也开始逐渐成长并主动攻击 JOESPH JOESTAR。

第11话

游戏形式：互动 AVG（VS Z.Z）

在前往埃及的途中，承太郎等人遇上了一辆奇怪的车——很明显这辆车是对方的替身使者。但从车外看，除了露出来的一只强壮的臂膀外，乍看之下与一般无人驾驶的车辆无异。原来这车本身就是 STAND——“命运之车轮”。

第 12 话

游戏形式：格斗 ACTION（VS 奈亚婆婆）

由于心爱的宝贝儿子被杀，奈亚婆婆于是决定亲自出马手刃承太郎等一行，以报杀子不共戴天之仇。她在巴基斯坦一个荒野中的墓地中施放了 STAND（JUSTICE）的力量，造出一座幻象旅馆，还骗了承太郎等人入住……

注：这关比较容易，在限定时间内把左右两边的替身使者击倒后奈亚婆婆出现，这时只要注意其 STAND（JUSTICE）便可很容易过关。

第 13 话

游戏形式：横向射击（VS 丹恩）

由于奈亚婆婆的行动失败，新的替身使者又再次出现，这个名叫丹恩的人，其 STAND 是“LOVERS”，拥有潜入对手体内的能力，JOESPH JOESTAR 稍一不慎，就被“LOVERS”潜入其脑中。为了拯救 JOESPH JOESTAR，“法皇之绿”及“银之战车”便潜入了 JOESPH 脑中……

注：类似《沙罗曼蛇》，好好玩吧……

第 14 话

游戏形式：考验眼力游戏（VS 阿拉比亚）

越过了印度，承太郎一行终于到达了阿拉伯。在横越沙漠的途中，大家竟同时发现了两个太阳！难道其中有 STAND？后来承太郎等人发现了其中奥妙。

注：根据镜子的指示找出对方的本体吧！

第 15 话

游戏形式：对战格斗（VS DEATH 13）

一天，花京院在梦中梦到了一个游乐场，在游乐场中遇上了一个强敌 DEATH 13。其实这 STAND 的本体正是他们日间捡到的婴儿，更重要的是，这个 STAND 只能在梦中出现，而对手又不能使用 STAND，然而花京院却同“法皇之绿”进入承太郎等人的梦中。

第 16 话

游戏形式：格斗 ACTION（VS KAMEO）

能实现人 3 个愿望的 STAND（KAMEO），JEAN PERRE POLNAREFF 一心想令妹妹及友人 MUHAMMAND AVDOL 复活，但换来的却竟然是亲友（泥人）对自己的攻击，在千钧一发之际，真正的 MUHAMMAND AVDOL 赶到……

第 17 话

游戏形式：对战格斗（VS MIDLER）

来到这儿，终于走完了旅程的一半，JOESPH JOESTAR 购买了潜水艇，打算从红海北上直达埃及。途中他们遇上 MIDLER 的袭击，其 STAND（女教皇 HIGH PRIESTRESS）拥有无穷变化……

第 18 话

游戏形式：横向 ACTION（VS N'DOUL）

历经艰苦，承太郎等人终于来到了埃及！然而就在沙漠途中，他们发现 SPW 的直升机人员竟然被水（沙漠里有水？有没有搞错?）淹死。原来这是对方替身使者 N'DOUL 的杰作。他虽然是个瞎子，但凭着一支拐杖及 STAND（GEB 神）已足以令他可杀人于无形之中，现在承太郎便只身前往 N'DOUL 的位置。

第 19 话

游戏形式：互动 AVG（VS 晏哥及邦哥）

晏哥和邦哥兄弟俩拥有译本《必中预言漫画》。哥哥晏哥的 STAND（古奴神）拥有变身成他人的能力，弟弟邦哥的 STAND（多多神）拥有必中预言的预知能力。根据预言漫画所述，承太郎将被炸成两片。另一方面，哥哥晏哥又变身成承太郎，前去会合 JOESPH 等人……

第 20 话

游戏形式：对战格斗（VS CHACA）

STAND（ANUBIS 神）为基地守护神的替身，只要被他附身，

任何人都可成为剑术高手。CHACA 便是因为拔出了“ANUBIS 神”而被附身，继而对承太郎等人进行袭击，想把他们置于死地。

第 21 话

游戏形式：对战格斗（VS GASO）

“ANUBIS 神”被 JEAN PERRE POLNAREFF 打败后，又附身在理发店的老板身上。由于吸收了上次决斗的经验，故这次他已经洞悉了“银之战车”的招数。就在 JEAN PERRE POLNAREFF 被打败之际，一直在旁的承太郎终于出手了……

第 22 话

游戏形式：对战格斗（VS ANUBIS 神 & JEAN PERRE POLNAREFF）

第 23 话

游戏形式：对战格斗（VS MARAIA）

第 24 话

游戏形式：对战格斗（VS ALESSI）

由于第 22 话至 24 话全是对战格斗，加上是分支剧情的关系，所以这里一并做介绍。首先第 22 话是第 21 话故事的延续，自“ANUBIS 神”再一次败于承太郎手上后，便附身于 JEAN PERRE POLNAREFF 身上，配合了“银之战车”的实力，这个 ANUBIS 二刀流 POLNAREFF 拥有比之前更强的实力。玩者以承太郎应战。

如第 22 话后选择 JOESPH 则会进入第 23 话，否则进入 24 话。

第 23 话的对手 MARAIA 是位拥有一双美腿的美女，其 STAND（PASTO 女神）拥有磁石特性，JOESPH 应战时只要小心避过“磁力地带”便可以放心跳前进攻。第 24 话的对手 ALESSI，其 STAND（SETHAN 神）有让人返老还童的能力，如不小心接触到“SETHAN 神”便会恢复到小孩状态，到时候就死定了！

第 25 话

游戏形式：赌博（VS 丹尼·J·达比）

丹尼·J·达比人称“天才老千达比”，其 STAND（OSIRIS）专门夺取在赌局中败下阵来的人们的灵魂。这章内容倒是忠实原著，一开始达比会与 POLNAREFF 赌远处的猫抢哪边的肉块。然而真正答案是“先左后右，两边都要”。之后，达比又会与 JOESPH 斗“玻璃和硬币”的表面张力比赛，将要满溢的酒杯上放上硬币，谁先让酒流出来谁便算输。无论您怎样努力，结果也是异样。最后则是达比和承太郎对赌“BLACK JACK”，如何战胜对手，那要看您是不是胆大心细。

第 26 话

游戏形式：对战格斗（VS HORU HOSU & 邦哥）

继上次失败后，HORU HOSU 和邦哥再次卷土重来，两人联手对付承太郎等人。

第 27 话

游戏形式：对战格斗（VS PET SHOP）

原作中的一场生死斗！IGGY 碰上了“守护鹰”PET SHOP，其 STAND（HORUS）为冰的替身。要留意这只烂鸟的攻击能力非同小可，加上可于空中自由飞翔，故玩者必须好好运用 IGGY 的特殊能力“空中浮游”，以 STAND“愚者”的力量打败这只烂鸟吧！

第 28 话

游戏形式：考验眼力游戏（VS 坚尼 G）

几经磨难，承太郎等人终于来到 DIO 在埃及的藏身所，如选 IGGY 等人便会进入本章。

第 29 话

游戏形式：对战格斗（VS VERNIRA ICE）

这次的对手 VERNIRA ICE 可说是 DIO 身边最强的替身使者。为表示对 DIO 忠心而自尽，后来收到 DIO 之血而再次复活，并成为“尸生人”。在对战中留意其 STAND（CREAM）冲下来的一击，这一击是无法防御的。在这话完结后，玩者可选择进入第 31 话及第

32话或第33话及第34话的剧情。

第30话

游戏形式：互动AVG（VS泰伦斯·T·达比）

这话的敌人泰伦斯·T·达比是丹尼·T·达比的弟弟，其STAND拥有“读心术”的能力。他会分别向花京院及承太郎挑战赛车及棒球的TV GAME比赛。之后可选择进入第31话及第32话或第33话及第34话的剧情。

第31话

游戏形式：对战格斗（VS DIO）

第32话

游戏形式：对战格斗（VS DIO）

第33话

游戏形式：对战格斗（VS DIO）

第34话

游戏形式：对战格斗（VS DIO）

第35话

游戏形式：对战格斗（VS DIO）

由于第31话至第35话全是对战格斗，加上是分支剧情，所以下面合在一起说。终于要跟DIO决战了！在失去了MUHAMMAND AVDOL、花京院典明及IGGY三名战友后，承太郎、JOESTAR及JEAN PERRE POLNAREFF又有何方法应付其STAND（THE WORLD）的强大力量呢？DIO与JOESTAR家族的战斗可以画上休止符吗？一切就看你的了。

出招：

星之白金——空条承太郎

替身攻击　　→弱中中/→弱→弱中↓强

必杀技

S呕啦呕啦　　↓↘→+攻连打

S呕啦重力 ↓↙←＋攻，可以二回连续入力

星之手指 →↓↘＋攻，放开

超必杀技

超级呕啦 ↓↘→＋攻攻同时按

星之切断 ↓↙←＋攻攻同时按，放开

要点：力量、速度最强！

愚者——倚奇

替身攻击 强中强/↓弱↓中↓强

必杀技

沙之冲撞 ←储→＋攻

沙之打击 ↓储↑＋攻

沙之钓 →↘↓↙←＋攻

沙之魔法 →↓↘（←↓↙）＋攻同时按

超必杀技

沙之波动 ↓↘→＋攻攻同时按

沙之风暴 弱弱→中强

要点：跳跃中利用摇杆的↑方向则可在空中浮游！

赛特神

—阿雷西

替身攻击 无

必杀技

蜂巢 ←↙↓↘→＋攻 用S可抵消范围

钓子 →↘↓↙←＋攻

S分离 攻攻同时按后放开

超必杀技

绝望 ↓↘→＋攻攻同时按

呼嚎 ↓↙←＋攻攻同时按

要点：利用替身的影子，可将敌人与替身变成小孩！

绿色法皇——花京院典明

替身攻击　　弱中强/↓弱↓中↓强

<u>**必杀技**</u>

绿宝石风暴　　↓↘→＋攻

蛇行攻击　　→↘↓↙←＋攻，放开

法皇结界　　↓↙←＋攻 隐藏存住会成为一个陷阱

<u>**超必杀技**</u>

半径20米绿宝石风暴　　↓↘→＋攻攻同时按S，用前后键可以改变发射角度

法黄结界　　↓↙←＋攻攻同时按S用摇杆操作臂膀

要点：→＋攻，同时按可以远程操作替身绿宝石法皇。

紫色隐者——乔瑟夫·乔斯达

替身攻击　　弱弱中强/弱中↓强

<u>**必杀技**</u>

山吹色的波纹疾走→↓↘＋攻

波纹的打击　　摇杆一圈＋攻

策士之业　　↓↙←＋攻 攻击技

S青绿波纹疾走　　↓↘→＋攻

S隐者波动　　↓↘→＋攻打中 攻←＋攻连打

<u>**超必杀技**</u>

师之教　　↓↘→＋攻攻同时按

破纹疾走　　摇杆转两圈＋攻

要点：替身可以配合波纹进行攻击。

阿奴比斯神——恰卡

替身攻击　　→弱中强中/→弱中强弱

<u>**必杀技**</u>

S觉醒　　攻击学习↓↙←＋攻

S鬼连斩　　↓↘→＋攻，可以三回入力、连续入力

S 翼返　　　　→↓↘+攻

超必杀技

本 次元斩　　　　↓↘→+攻攻同时按

S 血华斩　　　　↓↘→+攻攻同时按

要点：利用觉醒可以学会技巧，防御中按攻，攻击可以反击。

女孩皇——米特拉

替身攻击　　　　弱中强/↓弱↓中↓强

必杀技

磁力射击　　　　↓↘→+攻

马达攻击　　　　↓↙←+攻

超必杀技

百万狂打　　　　↓↘→+攻攻同时按

马达展示　　　　↓↙←+攻攻同时按

晚餐时间　　　　↙↓↘→+攻攻同时按

要点：拥有豪快力量的替身，是攻击力极为优秀的一个。

银之战车——波鲁那雷夫

替身攻击　　　　↓弱↓中中/↓弱↓中↓强

必杀技

百万速度　　　　攻，连打

雷达攻击　　　　←储，→+攻

星之射击　　　　↓储↑+攻，攒住可 POWER UP

S 针串刺之刑　　　　↓↙←+攻，同时按下可佯攻

超必杀技

卸去盔甲　　　　↓↘→+攻攻同时按

最后打击　　　　↓↙←+攻攻同时按

要点：距离与速度优秀的银之战车，→+攻攻，同时按可远程操作。

天子传奇

游戏类型：角色扮演

语言：中文

游戏厂商：智冠

评价：★★★★☆

方杖语：比想象的差得远点，不过你要是黄玉郎的漫画迷的话，应该能玩。

游戏背景

故事是这样开始的……

三千年前，商朝末，第二十八任皇帝纣王荒诞残虐，狂妄暴敛。令百姓置身水火，怨声载道。某晚，商朝六百年无声不动的灵兽“镇国龙龟”突然发出了骇人的叫声。龙颜大怒的纣王经由精通天文术的大祭祀指点，方知西方有一“妖星”出现于帝星之旁。当时商朝共有八百诸侯，其中有四大诸侯护卫四方，抵抗外族入侵，分别是北燕、南楚、东淮及西岐，而纣王则安坐中央京城“朝歌”，过他的好日子。当时西岐诸侯姬昌爱心仁厚，爱民如子，深受地方百姓拥戴。他这样的行事，早就遭纣王猜忌，视之为心腹大患。龙龟大怒的这一天，刚好怀孕三载，毫无产兆的姬昌夫人，于电闪雷击、紫光弥漫中生下一麟儿——姬发。在小姬发出生当天，姬昌就为他占了一卦，卦象显示姬发天生异禀，具九九天人之命，实非凡人能承受。他出生后，肤色紫蓝、无法呼吸，幸好其父依照卦象以檀香熏出塞住咽喉的红宝石，方才捡回了一条小命，同时，商朝的龙龟也爆体而亡。惊怒交集的纣王派出了九大高手前往西岐，目的是除妖孽，杀姬发。

故事流程攻略

见到电将军，姬发等人知道电将军要取他的性命，所以不敢怠慢，展开阵势对电将军发出猛烈的攻击。在三人合力之下终于击败电将军，但是姬发也已经伤疲不堪，而且他暗想，现在若再有妖人来袭，恐怕无法抵御，还是走为上策！想到这，姬发开始思量该往哪里躲避，突然听到绣姐和九妹都伤得不轻。绣姐伤得好重，必须带她一起走！九妹虽是妖帅之女，但她拼死护我，留她在此，若遇上电将军等人，必遭毒手……

这时姬发听到九妹还在询问他有没有受伤，姬发想到九妹为救自己而受了重伤，并且还在惦记着自己，不禁感动地流下了热泪。姬发又用九妹自己的药膏为她包扎了伤口，又去查看绣姐的伤势，绣姐还是不省人事，看她面白如纸，气若游丝，伤得好厉害啊！可是姬发剩余的功力有限，不能用掌助她运功疗伤……只好用嘴把真气输入绣姐体内，过了一会儿，发现绣姐面色已转红润，他想还是赶快启程，避开凶人！

姬发三人在城里先购买了一些需要的装备就开始了行程。穿过一片森林，在途中他们见到一个渔翁正遭一个山贼的抢劫，解救了渔翁，得到一个钓竿。在一个桥旁九妹看到一具女尸。姬发告诫大家，这附近可能有劫杀商旅的山贼啊！要小心行事。可是当他看到尸体的残状，不禁想替天行道，铲除这些山贼。正在这时，来了一些山贼。姬发心想，我正要找你们呢，你们倒自己送上门了。可是他万万没有想到，九妹和绣姐会落到山贼的手中。山贼要求姬发自断手臂，可姬发心想，山贼凶残无道，就算我肯自残肢体，九妹与绣姐也难逃被蹂躏虐杀的厄运！倒不如自己孤注一掷！于是姬发趁山贼一不注意，杀了出去，山贼看到姬发攻势迅猛，就带着九妹和绣姐逃开了。幸好有绣姐身上的香味引导，姬发才很快地找到了她们，解救她们之后姬发恐有高手前来，一行三人赶快离开了这个是非之地。

可是现在姬发自己也不知道应该往哪里去。找到了一艘船，可船又在途中坏了。就在这时，他们看到一间小屋，又考虑到九妹和绣姐的伤势，姬发就决定先上前询问一下投宿。小屋的主人是老农夫，他看姬发并不像是个坏人，就收留了他们。当姬发问这里是什么地方的时候，老农夫告诉姬发，这山腰之上便是“飘渺城”所在之地。飘渺城又名万恶城，方圆百里都是它的势力范围！城里城外盗贼如毛，尽是些凶悍歹毒、狡猾残暴之徒，烧杀掳掠，无恶不作……同时告诉姬发等人要小心。

在小屋中休息了片刻，姬发和九妹都恢复了七八成功力，可绣姐却怎么也恢复不了。姬发不忍看到她如此痛苦，就决定用自己的功力替绣姐疗伤。可最终两人都是疲惫不堪。九妹也不忍看到两人这样，虽然她主要是心疼姬发，但她知道姬发现在一定很担心绣姐的身体。于是她说：“待会我写一副药方，明天买药回来煎服，尽快痊愈我们的伤势。”

在小屋中与老农夫吃完晚饭，顺便聊起了飘渺城的事情。老农夫给他们讲到：30 年前，飘渺城原本只是一座粗糙简陋的山城，由一班从西域而来、约千多名的胡人所建立；由于常被云雾掩盖，故名“飘渺城”。这班胡人生性蛮悍，经常越界进入商朝国境之内，劫掠商旅。后来更变本加厉，强闯商朝边境的农村镇，劫掠妇女财宝，屠杀平民，方圆三四十里内，均受其害。朝廷屡次出兵讨伐，但胡人利用地形，火封狭道，军队无功而还。于是，胡人更是横行无忌，烧杀掳掠。直至两三年后，忽然来了一名武林高手……只见他单人匹马，直闯城内，大战千多胡人。激战一日一夜，斩杀近千胡人，到处尸积如山，血流成河，情景惊栗可怖！经此一役，高手威震飘渺城，余下的胡人及被掳掠而来的民众，亦一致拥立他为城主。城主新立，众人争相献媚，阿谀奉承，金银财宝，蜂涌进贡。城主便颁下法旨，百姓只要不断呈献财宝，一切不法的勾当，尽可为所欲为，不受制约。这种无法无天的放任政策，吸引大批商朝罪

犯邪人争相投奔，劫掠范围扩展至方圆百里！城主大兴土木，将飘渺城建筑得坚固雄伟，并逐步建立军队，声势威震边陲。城主权势显赫，财宝更是享之不尽，自然引来众多觊觎之徒。最初几年，不断有高手到此向其挑战，但全都不出十招，已遭城主击致重伤。手下败将，城主从不当场击杀，而将之与一些不听号令之徒吊于城墙之上，曝晒于烈阳之下！尸首掉下城墙，为山狗野狼噬食，落得死无全尸的下场。这飘渺城主，除了喜好金银财宝与女人之外，还以嗜用酷刑而名，以上的曝晒之刑，只不过是其中之一而已！经过20多年的严厉经营，飘渺城主除了坐拥无数金银财宝以及宏伟的城池之外，麾下还培养出四大高手，分别执掌四个兵团。飘渺城拥有猛将精兵，朝廷更加不敢轻易征讨，方圆数百里内，黑白两道、正邪人物，莫不闻风丧胆！

听到这里九妹不禁说到，这里岂非成了九反之地，随时会被杀掠，百姓如何生活啊?！老农夫苦笑道：哦！只要持有飘渺城发出的令牌，盗贼就会放弃劫掠。就是最低级的木牌，每月进贡200只鸡，方能继续持有。而飘渺城的令牌共分五等：金、银、铜牌代价最高，可自由出入飘渺城，铁和木牌则只可在城外活动。这时农夫家的老婆婆提醒九妹和绣姐：两位姑娘长得如花似玉，要金牌才可保得住啊！千万别让盗贼发现，若被抓去城中的妓院，那可惨了！之后姬发又向老农夫打听了附近的药店，又让九妹开了一个药方准备明天到城外的药店购买药材。

第二天，姬发和老农夫一起来到了城外的集市，刚到药店就被一个人撞了一下，姬发也并没有在意。姬发把九妹开的药方给了药店老板，老板看了之后不但没有拿药却问姬发有没有足够的银子。这真是狗眼看人低，准备拿出两个金元宝给他看一下，可是当姬发要拿出金元宝的时候，他却意外地发现，他的金元宝不知什么时候全都丢失了。正当他着急万分的时候，九妹突然带着姬发丢失的金元宝出现了。原来是那个白毛虎在姬发刚进门的时候偷的。这回药

店老板的嘴乐得都合不上了。姬发又向老农夫借了一些碎银给了白毛虎。白毛虎谢过姬发就走了，而九妹也到旁边的店里去买胭脂水粉去了。可他们都没有注意药店老板，这时药店老板说：客官，别急别急，马上就帮你配好，别急别急……咱们店里还有不少好东西，客官要不要顺便带点走……像这个十全大补丹，对身体虚弱的人最好了，吃了这个，可以从根本上改善体质，把原本虚弱的体质慢慢地强壮起来，这个一副十五两银子，连续吃个 10 副，保证体质完全改善……你看如何……带个几服回去试试看吧，绝对不会有错……就一起包回去吧！……就在这时姬发等人听到九妹的呼救声，姬发一时也没有了办法。白毛虎赶来告诉姬发，九妹可能被劫到哼哈府，姬发等也没有什么好的办法，所以他们就来到了哼哈府。

见到哼哈二怪，姬发上前说明来因，并好言相求，可没想到他们不但不答应姬发的请求，反而出言不逊。姬发现在已经无法控制自己心中的怒火，与哼哈二怪大打出手，可是哼哈二怪刚刚有一点处于劣势就逃跑了。这突如其来的场景让姬发摸不着头脑。白毛虎看他这样不禁想笑，向姬发解释到：笑死我了！飘渺城的人没有一个认识“义气”两个字！只有中原的傻瓜才谈“仁义道德”！这里的人，没有好处的话，要他们动一根手指也难！试想想，要是他们二人联手，你未必打得赢！不过，正因为毫无好处，他们才懒得跟你打！可姬发并不这样想，两个怪物的硬气功的确十分厉害，我的猛招也未能重创他们……要是刚才他们联手出击，我便危险极了！接着白毛虎请求姬发：“英雄，若你肯收我为徒，我一定尽力助你，拯救那位姑娘！”却不想让姬发骂了一个狗血淋头。白毛虎自觉无趣说：“英雄啊！我叫白毛虎，住在集市西南边树林的破庙里，你若回心转意，便到那里找我吧！”（哼！瞧不起我，鬼才稀罕做你徒弟！）

就在这时老农夫又赶来告诉姬发，绣姐也失踪了，而且家中的

所有金元宝也都丢失了，并告诉姬发，这里的人都知道他是个穷光蛋，就算盗贼也不会打主意了……一定是那个药店的掌柜看见我们身上的金元宝，以为我家里还有更多金元宝，暗中通知匪党飞马来洗劫，杀人灭口；看见绣姑娘年轻貌美，顺手抢了去！没等老农夫说完，姬发就向药店赶去，赶到之时正好看到药店老板等人因报信到好处而得意扬扬，姬发冲了出来讨回了丢失的金元宝之后，便向飘渺城赶去。

最后姬发又将和玄武决斗，就在决斗即将开始的时候，突然冒出一股毒气。这一切都是毒将所为，同时毒将又告诉姬发两个消息：第一个好消息，是排毒将已给姬发服下一颗魔族的疗伤圣药，起码可助你迫出体内一半以上的瘀血……“一命换一命，今次我救你，两无相欠！”第二个好消息是，“上次你放我，今次我放你，大家扯平！同时也给你服下了万虫蛊丸，乃咱们魔族三大蛊毒之一！毒性要一段时间才会发作！在发作前半个月，你就会腹胀如鼓……然后会不断排出大量毒虫！若半月内得不到解药，万蛊毒虫就会噬破你的肚肠而出，叫你剧痛惨死！现在我没兴趣杀你，因为你的小命值钱得很！三个月之内，你到朝歌的流云客栈找鸠婆婆，就可得到解药。还有，千万别透露是我放了你！”

之后姬发想到了白毛虎，就赶到白毛虎的家中，白毛虎给他煎了一服药，并答应姬发到晚上的时候再和姬发一起到城里去救九妹和绣姐，顺便也去会一会他的梦中情人。到了晚上姬发和白毛虎出发了，可是姬发怎么也没有想到白毛虎所说的密道竟然是下水道，而且是走了一条又一条，最后终于到达了一所装饰宏伟的房子，白毛虎的梦中情人朱雀和侍女飞天在里面说话。可就在飞天要洗澡的时候，白毛虎这个不争气的家伙却叫出了声，让她们发现了，姬发心里暗自叫道：糟糕。正在他叫糟的时候，一盆热水迎面泼来，姬发赶快躲开，可白毛虎去被泼个正着，连连叫苦。一阵胡言乱语之后，姬发才知道这是朱雀宫，而白毛虎已经暗恋朱雀好几年了，可

是他们的身份这么悬殊，怎么可能在一起呢？真不知道白毛虎是怎么想的。

姬发又代替白毛虎进入寒冰池和火汤池，最后两人又被关入大牢，并被锁上了天地锁。就在这个时候，白毛虎却显现出他的神算能力，并给姬发讲述他父亲的经历。原来整座飘渺城的规划都是出自白毛虎的父亲之手……他跟随城主数十年，人人都景仰他，称他为最伟大的设计师！“城中的主要宫殿都是由我爹亲自设计建造，像广寒宫、神威殿、苍龙堡、朱雀宫等等！我自小帮助我爹，计算飘渺城有关建筑工程的尺寸、材料等事宜。”“怪不得你对飘渺城的街道、渠道等规划这般熟悉，还有这朱雀宫。”白毛虎的父亲既然是位人人称颂的伟大设计师，为何白毛虎会落魄如斯呢？说着白毛虎就哭了，姬发上前安慰了一下，白毛虎又说到：“自从山顶的广寒宫建成后，我爹及一班工匠便全部失踪……娘亲因为思念过度，不久亦溘然病逝，那时，我才十三岁……娘亲死后，我落魄无依，辗转来到朱雀宫，在厨房中担任小厮……一次，端了燕窝进后花园，看见一位少女正在练功，那正是朱雀小姐，那时也不过十二三岁，但已长得花容月貌，身段玲珑，尤其练功之时，更显得英姿飒飒，迷人极了！我第一眼看见她，已经惊为天人，深深被吸引住了！自此之后，对她日思夜念，神魂颠倒……总之，她已成为我的梦中情人，教我牵肠挂肚，魂兮系朱雀。三年前一天，我又有幸得见芳容，禁不住看得痴痴迷迷，被她发现了，甚为不悦……结果，命人把我逐出朱雀宫！自此我便流落街头，靠行乞度日。饱一餐，饿两餐，因此三年来都没长高，其实我已十七岁了，三年来我始终对她念念不忘，故常偷偷潜入宫中，见她一面。我一直对她景仰爱慕，但今日所见，才知她原来如此凶狠无情，真的太令我失望了！这天地锁就是我爹当年的发明，他对此万分自豪，视为平生杰作，相信天下无人能够开启，除非知道那八个密码！”就在这时，姬发和白毛虎想到密码也许是他父亲的生辰八字，可是他们试了就是不

行，后来又想到也许是白毛虎自己的生辰八字，因为毕竟白毛虎是一个独生子。果然密码一输入，天地锁就开了。虽然锁开了，可白毛虎却感慨父亲对自己是何等的爱护，而自己却不争气。姬发当即就收白毛虎为徒，希望他以后能争气。

此时白毛虎又说出在监牢之下有一条通道，姬发用自己的内力打碎了地上的石板，白毛虎在临走的时候又拿了朱雀宫的一些金元宝。出来之后，姬发和白毛虎一起来到了一家妓院，他们在喝酒聊天的同时，在婆婆那里也了解到近来在飘渺城里又有了新的货色。听婆婆所说的相貌与九妹和绣姐非常相像。当即姬发和白毛虎一起来到了那家妓院。一到地方，他们发现妓院正在喊价，看到那位姑娘果然是九妹，而且下面有很多的人叫价，还有一些人大打出手，而且有一个人的身手很不错，一打听那人原来是白虎堂的凶鹰。就在外面一片混乱的时候，姬发和白毛虎一起从后墙进入救出九妹，可就在他们要走的时候，凶鹰赶到了。想直接走是不可能了，只好打了。打败凶鹰，姬发等人迅速离开。同时朱雀宫的人也发现他们逃跑了，派了很多人在飘渺城里搜索。现在他们也只好冒险了，他们一起来到了朱雀宫的寒热池中。在这里躲避的时候，九妹向姬发说明了当时她失踪的经过，原来九妹不小心中了迷香才被人抓走的，而且中了很重的内伤。正当姬发要为九妹用内功疗伤的时候，有大批的人马出现了。原来是白虎堂的堂主白虎来了，他和朱雀宫的朱雀一起围攻，而且白虎夸口说，只要姬发能接他五招就放过他，可是打了十一招白虎也没有将姬发打倒，于是白虎决定等姬发伤好了之后再和姬发决斗。而朱雀却扬言要杀死姬发，可暗地里却为姬发输入了功力，这令姬发自己也不明白。在这之后朱雀又对姬发悉心照料，而姬发想从白虎手中将九妹救出，所以他向朱雀请求到寒热池中养伤，朱雀劝说无效只好答应，可她没有想到，姬发不但在其中养伤还在其中修炼武功。朱雀看姬发修炼的决心已定，就决定带姬发到白虎宫的后山的削肉寒潭（也就是寒热池的源头）。

进入削肉寒潭之前，姬发向朱雀交代了自己的心事，同时朱雀也交给姬发“浑天宝鉴”（原来朱雀就是飘渺城主的女儿）。可是在姬发进入削肉寒潭之后却变成了一个大冰球，朱雀大吃一惊，赶忙上前解救，却没有想到姬发自己能脱离险境，让她更想不到的是，姬发不但不满足而且要求到另外一个热的地方——溶骨火泉。可是他们却不知道朱雀的哥哥苍龙一直在暗处观察着他们。要进入溶骨火泉必须修炼“浑天宝鉴”，在姬发修炼的时候，飞天又帮他打听了九妹和绣姐的下落。此后姬发向朱雀诉说了自己的身世：原来激发是西伯侯之子，这次是奉纣王之命要上朝歌交换亲兄，可是在途中却遇上埋伏，所以才流落到飘渺城来……朱雀听完之后说：“我看那纣王是不安好心，既知前路凶险，你就别上京！不如留下来。我保证你以后锦衣美食，日子过得快快活活！”可姬发说道：“若不奉旨上京，必会累及爹和宗族；大丈夫不忠不孝，如何处世立身？唯今之计，只希望能练成绝顶武功，以保性命！所以现在必须进入溶骨火泉修炼更高的武功。”朱雀听完之后也只有依姬发的意思了。

溶骨火泉就在朱雀宫的后山，离火泉还有半里的时候，众人已经感到热气逼人，朱雀为了劝阻姬发，就指着地上的骨灰说到：“这些都是与飘渺城作对的人被驱赶入内，所以沿途都有人热死，能捱到这儿才死，已是有相当内功根底。骸骨长年在此，被赤热熏得粉碎，再从狭缝飘出，那些满是黑灰的气流，正是由此而来。唉！看见这些骇人的境况，我有些后悔把你带来！”可是姬发却依然要去，并告诉朱雀，如果喜欢他，就在他修炼成功之后再说，只有在那时才能给她带来幸福。可是朱雀万万没有想到姬发一进入火泉就……救回姬发之后他已经奄奄一息了，幸好朱雀及时用“浑天宝鉴”又一次解救了姬发的小命。中间白毛虎用火计引开了朱雀宫的人，找到姬发，并告诉他九妹现在的状况和九妹给他开的药方，然后就匆匆走了。后来朱雀又用“浑天宝鉴”的第四和第五层给姬发治疗，可修练完“浑天宝鉴”四五层心法后的姬发，全身皮肤有

如久旱不雨的龟裂大地，全身皮肤龟裂，体无完肤。就在朱雀想办法找父亲询问第六层心法的时候，父亲和苍龙赶到了，由于一时言语不合，又是一场打斗，幸好有朱雀暗地帮忙，姬发才得以逃脱，不过在和苍龙交手的时候姬发又受了重伤。

之后姬发等人又来到白毛虎的住处，真是所谓祸不单行，姬发等人又遭电将军攻击，后又被苍龙捕获。苍龙提出要姬发拿出二万两黄金赎身，一时也没有什么好的办法，况且现在身上还有重伤，所以只好暂时答应。可是姬发在苍龙安排的住处却得到女娲的相助，修炼成功“浑天宝鉴”第六层。这样姬发和白毛虎一起逃走了，可是没有走多远，苍龙等人又追上了，这次是飘渺城主亲自出手，姬发落败。在飘渺城里，城主对姬发使用了很多的酷刑，但是姬发靠自己的强烈意念坚持了下来，后来朱雀看不下去了，就骗城主他已经和姬发结合，城主也只有放过他，并让他们俩成婚，姬发因此也逃过一劫。就在姬发不知如何应变的时候，白毛虎又神秘地从地底下突然出现了，更奇怪的是，他这次带来的是“浑天宝鉴”的第七层心法，不管怎么先修炼，逃脱才是当务之急。可就在这时，又有一件令姬发不安的事情发生了，苍龙把绣姐带来了，这让姬发又喜又忧，不巧的是城主也来了，他看中了绣姐的美貌，坚持要绣姐，姬发虽保护绣姐安全逃离了，但被城主发现自己修炼的“浑天宝鉴”，并要在次日交出“浑天宝鉴”。姬发也没有什么好的办法，所以只好通知白毛虎交出“浑天宝鉴”，可白毛虎已经把上面的所有心法全部抄下来了，并作为姬发的结婚贺礼给了激发。虽然姬发很不愿意结婚，但是现在已经骑虎难下，突然他又得知城主将结婚地点改为雪宫。雪宫一向被城主视为禁地，而现在居然将婚事的地点改为这里，姬发当时就感到此事一定另有内情，最后他终于想到，原来城主是利用姬发和朱雀成婚引姬发的家人即西伯侯来飘渺城，并在两人成婚的时候消灭这些人。姬发想了又想，最后决定逃婚，可不幸的是，在姬发逃走的时候，又一次被城主抓了回

来。幸好姬发已经让白毛虎提前通知了西伯侯，西伯侯带了重兵来解救姬发，可是敌人的势力的确是很强，西伯侯自己也没有什么好办法，就在最后关头，苍龙却出人意料地在乱战中杀死城主，原来他痛恨城主对绣姐所做的事情。飘渺城之役损失惨重，西伯侯终于取得最后胜利！只可惜忠心耿耿的绣姐和情深义重的朱雀都香消玉殒，使众人沉痛哀念，刻骨铭心。

姬发等人继续赶路，在前往朝歌的路上，姬发和白毛虎一路上很辛苦，来到一个小村庄中休息，在夜里有很奇怪的声音，而且听当地的农民说这里有一个妖怪，他偷吃了不少的牲畜。姬发不相信这个世界上有妖怪存在，就和白毛虎商议决定会一会这个奇怪的妖怪。同时姬发也感到这个妖怪并没有什么恶意，因为他毕竟没有伤害当地的居民。最后姬发收服了妖怪雷电子，并同行赶往朝歌。后来又见到了姜子牙，姜子牙用珍珠治愈了姬发身上的巨毒之后，姬发、白毛虎、雷电子一起继续向朝歌城前进。到了朝歌城，姬发想在进城见纣王之前，先找婆婆解毒。在小花的带领下找到了婆婆，一开始她并不愿意为姬发解体内的毒，后来那婆婆在小花的请求下终于答应了，姬发又从中得知解毒大约要半个时辰，可就在解毒的中间婆婆无意中知道姬发就是西伯侯之子，而婆婆自己是魔族人员，魔族和西岐本来就不是很和睦，所以她就不想为姬发解毒了，可是婆婆在小女小花的强烈请求下，还是为姬发解了毒。解完毒之后，姬发又来到哥哥姬考的府上，见到了智剑双尉，在与他们的交谈中，姬发终于领会了在飘渺城里梦到女娲所说的话的意思，其实就是让姬发在见纣王的时候要装傻，以避过姬发见到纣王时可能发生的厄运。接下来智剑双尉又向姬发介绍了附近的一些特别的地方和在那里修炼的人，特别是申公豹和大祭祀。

一切准备妥当之后，众人就进宫见纣王了。姬发在智剑双尉的带领下来到纣王面前，纣王看到姬发又痴又呆就问起智剑双尉，双尉解释说姬发是中了魔族的奇毒才变成这样的，这样纣王怕自己吸

取姬发的灵气也中了毒，就不再吸取姬发的功力了，可是纣王始终不相信姬发是真的这样。纣王为了检验姬发是否真的呆了，就下命烤了一块姬考的肉给姬发吃，姬发为了自己和家族的生存只有硬着心吃了下去。虽然逃过了纣王的残暴，可是在纣王近身的大祭祀却说姬发看起来还是很有灵气的，不如将他修炼成为灵人以镇周朝。纣王当然求之不得，当即就答应把姬发赐给大祭祀把他修炼成灵人以镇周朝四方，还下令妖师为大祭祀护法。同时大祭祀还向纣王请求魂祭司的帮助，虽然纣王不想答应，可是他一想到灵人也就答应了。在大祭祀施法之前，九妹请求大祭祀给她最后一个时辰和姬发再说一些话，大祭祀答应了。在这一个时辰里九妹和姬发结合了，九妹要为姬发延续后代，最后祈祷姬发能够逃过成为灵人之灾。就在大祭祀和魂祭司抽走姬发的一魂二魄后，姜子牙和婆婆等众人来了，众人合力抵抗大祭祀和魂祭司的攻击，而九妹却不惜身怀六甲跳进水银池去寻找姬发的真身，可是令九妹奇怪的是，她怎么也找不到姬发的真身，就在这时，白毛虎用炸药炸开了水银池，这样才将姬发从大祭祀的手中救出，但是姬发的魂魄已经不完全了，此时众人也只有先找一个安全的地方再想对策。可是在姬发醒来之后他们发现，姬发已经丢失了大部分的记忆，幸好姬发依稀记得其中一些人。之后众人商议了很长时间，为了避免纣王再生邪念，决定先跟随婆婆回南方，然后再想办法将这里的具体情况通知给西伯侯，让西伯侯通知天下和姬发解除父子关系，不给纣王攻打西岐的借口。众人决定回南方后，再要考虑的事情就是如何将姬发的魂魄还原回去，幸好白毛虎在祭坛的乱战中找到了装有姬发魂魄的袋子，但是要想给姬发还原魂魄，不但需要几个功力高深的高手，而且需要借助天剑之力才有更大的把握完成，因为只有借助天剑之力才有可能打开封着姬发魂魄的虎符。同时为了安全，婆婆让小花易容后进入朝歌城打探消息，看有什么不利的消息也好及时通知大家提前做好准备。剩余的人继续向南方前进，在路途中他们又发现了很多

来自南方的探子，其中有一个居然能够在很多的鸟中间飞行，由此可以想象魔族的真正实力有多么强，这一点让他们觉得应该多加小心为好。同时前往南方的道路只有山路和水路，走山路攀山越岭，险峻迂回，顺利的话，也要一个月才能到魔族！水路是——千里泽，顾名思义，幅员广阔达千里以上，是天下最大的沼泽区！千里泽里包括了很多个区域，虽无重山峻岭，但却有蛊瘴沼气、浮泥流沙、漩涡急流、奇幻怪象，更有无数妖邪毒物，防不胜防！无数人误入千里泽，难以脱身，变成万千冤魂，枯骨累累……不过，若沿途顺利的话，不用半个月便可抵达魔族。就在他们决定是走水路还是山路的时候，又得到飞鸽传书，得知魂祭司与申公豹等一行十人，已火速追来！照估计，两日后便会追到来这儿！不过如果能提前进入千里泽，想必他们便插翼也难追得到！同时婆婆也召集魔族人员在水路上发动船舟用以扰乱敌人的判断。可是当他们进入之后，众人才发现这其中的凶险正如婆婆所说的。

首先遇到的是“瘟疠沼域”，而且这一片沼气区方圆一百多里，不过沼气的浓度比空气高，所以水面上的两尺空间，仍是新鲜空气！正当众人高兴的时候，婆婆却说这沼域只不过是千里泽里的三域之一！还有“修罗幻域”！阿修罗——传说中最法力无边、最凶恶残酷的魔鬼。修罗幻域，夺人心智，甚至仙、神也会被幻力操控，善良变为邪恶！蓬莱仙域与瘟疠沼域和修罗幻域刚好相反，境中灵山秀谷，满是仙禽神兽，凡人在仙域修炼，可登天界……以上只是传说，因为入了仙域的人，没有一个能重回凡间。同时她还提醒大家，进入沼域后视野不清，她会不断叱喝，你们要紧随她后！沼域里会有陆地，但多数是浮泥或者流沙，千万要小心！如果失散了，必须向南直走，便可在沼域的另一端会合！在他们就要通过沼泽区的时候，他们却发现很多军舰，同时不断轰炸，造成很多人死亡，血流成河。开始大家还不明白是什么意思，可是后来他们明白了，原来他们是利用血湖引来的毒物，实在很难对付。在战斗中又

与姜子牙等人走散，最后好不容易逃离战场，却又被申公豹三师兄弟——龙虎山三灵赶上。在情急中姬发等人又进入了幻境，而姬发又由于少了一部分魂魄，所以就被天妖攻占了自己的肉身，变成了妖身姬发与申公豹等人打斗起来。申公豹的眼神的确不错，他看出了妖身姬发的致命缺点，便配合龙虎山三灵一起攻击，最终造成火山爆发，在紧要关头，在上方出现一个鸟人将姬发等救出。到达安全的地方以后，姬发又见到了姜子牙，同时姜子牙向姬发介绍天帝之女。在与天女的谈话中姬发得知她是为了来向姬发借那块与他同时出生的宝石的，其目的就是为了找天帝之剑，解救他的父亲，正好姬发也要找到天帝之剑来还原自己的魂魄，所以他就答应了。在战斗中失散的姜聪、剑尉和智尉现在已经被幽儿带到南楚了。

天帝之剑在南楚地界之内，而魔族已经下令要格杀姬发，以防止姬发被纣王修炼成为灵人，所以为今之计，就是让姬发与小花成婚才能逃过此劫，同时这样也可以与魔族商谈天帝之剑的事情。决定之后，婆婆带领姬发等人来到魔族宫殿，见到了魔君。魔君好声招待，而对借天帝之剑的事情却只字不提，让人感到这其中一定有蹊跷，果不出众人所料，终于出事了，姬发身中巨毒。幸好有魔后的帮助找到供放在至尊阁的魔族镇族之宝——毒王鼎，而就在众人要给姬发疗伤的时候，魔君出现了并阻止了他们，姬考与魔君打成一片，其他人则在寻找机会拿到毒王鼎为姬发解毒。最后姬考战胜了魔君，成为魔族的新一任魔君，而姬发也正在全力运功驱除体内的巨毒。同时蜂姐也告诉姬发等人一忧子的遭遇：当初我们奉纣王之命前往渭河追捕姬发，在东成客栈时被姬发逃脱，不过当时一忧子道长为了救姬发而被擒，我因厌烦了打打杀杀的生活，而打算和道长逃离朝歌，不料却被妖帅撞见，道长不忍我被处死，便答应为妖帅办一件事，同时因为元始天尊意图取代纣王，而导致朝歌城血战，血战后，道长全身经脉被废，失去意识，后来大祭司指点我，说是魔族的九阴易脉法或许能救道长，所以我将道长带来此地，没

想到却被魔君利用，把道长练成毒人……

姜子牙来到姬考的面前，劝说姬考不要魔君这个位子，认为他虽然已经和西伯侯脱离了父子关系，可是如果一个是西伯侯，而另一个又是魔族魔君，两人都是掌握重兵的人，这样必将给纣王造成威胁，纣王就会对西伯侯不利。可是无论姜子牙怎么说姬考就是不听，最终姬考还是当上了魔族魔君。众人现在也没有时间再劝说姬考了，他们来到合适的地点找天帝之剑，当要大功告成的时候却又是一劫，姬发应天命替代天帝接受这一劫难，姬发心想："就算我尽挡天雷，只不过重蹈天帝覆辙，根本治标不治本……唯有我亲自应劫，独立承受这九百九十九颗天雷，方可化浩劫，救苍生！"关键时刻天帝之女想到，当日大圣将帝父的两个锦囊交给我……其中一个锦囊内有八字真言——灵人应劫，天剑灌顶！就马上利用锦囊妙计在万危时刻救了姬发和她的父亲，可就在这时妖师又来了，最后妖师在众人的合力之下肉身被击毁，可天帝自己也是肉身被毁，而且元神也受到重创，在几个时辰内就会灰飞烟灭。与天帝短时间告别之后，姜子牙就开始给姬发施法还魂，经过一段时间的施法，姬发终于还魂成功，变成原来的样子。在暗处的姬考却担心姬发由于恢复了魂魄，而天帝之女也对姬发有了意思，所以就想让魔后替他解决这个问题，可是就在魔后迷倒天帝之女之后，她却意外发现这个女孩很像天帝，而魔后与天帝又有一段无人知晓的秘密：早先，魔后还是少女之时，曾在一池畔戏水游玩，没想到却遇到了妖魔，就在妖魔要对魔后非礼之时，天空中出现了一位气宇轩昂、仪度万千之人，出手救了魔后，魔后极为感激此人，相问之下才知此人乃是天帝。这也是魔后为何一直喜欢来到这个池边的缘故，因为她希望有朝一日能再见到天帝。这个秘密魔后一直藏在心中，没对任何人说过。后来魔后就想将天帝之女重新交给姬发，可是被魔君发现了而招来杀身之祸，众人已经开始怀疑是姬考所为，而姬考也担心众人找他算帐。就找姬发提议要攻打纣王，并邀请姬发同行。

姜子牙说："现在先攻打南楚也可以，纣王已经对西伯侯不利很久了，现在攻打南楚不但能够向纣王展示一下我们的实力，也可以扩充一下自己的势力。"姬发闻之有理就决定加入同行。在攻打南楚的时候，众人怎么也没有想到南楚侯居然请到了天母这样的高手，这场战斗很快就失败了，姬发带着受伤的天帝之女来到了偏僻的地方，可不想他们居然在这里活捉了南楚侯，回到南楚，姬考也已经捉到魔尊。就在这时有人传信到此，说纣王差遣西伯侯到绝地诱里，这使大家都很吃惊。于是他们开始商议怎样去诱里营救西伯侯。可是他们想不到姬考现在已经控制不住自己的狂妄心情，他要自己聚集重兵攻打朝歌，而不顾父子之情拒绝到诱里去解救他的父亲西伯侯。姬发一怒之下自己去了诱里。在赶往诱里的路上，众人又见到小花，小花是用毒高手，这次真是如虎添翼。小花刚到队伍之中就让大家逃过了一劫，这样大家对她的用毒、验毒就更加信任了。从那些活捉的人口中得知这里的人好像都是刑天的忠诚者。而姬发等人进入诱里中心之后只看到礼相，城里却空无一人，可就在他们要退出来的时候，不论用什么办法都不行，最后还是姜子牙教姬发利用天剑的御剑飞行走出了迷宫。最后姬发等人在后洞中找到花花和西伯侯，打败花花之后，才知道花花是刑天的后代，也是诱里的头，她对姬家还是有恩的，花花虽然用妖术对姬发，但最后还是救了姬发母亲的性命，姬发会设法救她，只是诱里人宁死不屈，怕他们会全体自尽，所以需要快去宣布消息，西岐和诱里化敌为友，并要所有人来怨宫集合。现在要将诱里的和西岐的人化干戈为玉帛，聚集力量共同对抗纣王。虽然诱里和西岐已经合为一股力量，可是西伯侯认为自己身为周朝的臣子，不能攻打朝歌，可就在这时蜂姐来报信说："我离开魔宫之后，沿途打听，道长的消息，终于被我打听到道长人在春光城，因偷袭蛊长老不成，反被蛊长老所擒，后来经我恳求得以见道长一面，后来没想到申公豹等人闯入春光城收服蛊长老，道长在和申公豹对决时曾短暂恢复意识，我也

在道长的帮助下逃离春光城，道长在意识丧失前要我逃离，否则就自尽，不得已之下我只得离开道长，心痛之下想投奔诱里，忘尽前尘，没想到却在这里遇上你们。”申公豹现在正在捉拿一忧子，这让姬发等人认为必须马上攻打朝歌。最后姬发还是没有说服自己的父王，而自己的大哥也因纣王的重兵压境，最终功败身亡，这令姬发很是伤心。就在姬考被灭不久，纣王就诏书命西伯侯进宫。虽然大家都认为此行凶多吉少，可是西伯侯却依然决定自己一人前往。众人只好先回西岐在说了，可就在众人到达西岐的时候，他们也知道西伯侯已经被纣王杀害了，这令姬发痛不欲绝，也坚定了他攻打纣王的决心。姬发在安定好西岐的事情之后，就和天帝之女一起来到仙域寻找天帝之剑的人剑合一的秘芨，以提高姬发的功力攻打纣王。在仙域姬发终于找到了天剑的密法，可就在姬发修炼到最后的时刻，申公豹一行已经攻打西岐，姬发得知这个消息以后，只有先返回西岐以解救西岐的危难。在众人的齐心合力之下，终于把敌人打败了。不过在这一仗之后，西岐的兵力已经有了很大的折扣，所以现在只有召集各路诸侯共同攻打纣王，果然一共召集了八百人之后结盟，在姬发的带领下一起攻打纣王。但是纣王又让一忧子打前阵，幸好蜂姐舍身用自己的情血唤醒了一忧子，一忧子痛恨自己在迷失本性时所犯下的罪行，并更加痛恨纣王。纣王看到连一忧子都倒戈了，就开始害怕起来。纣王死守朝歌城，姬发为了避免东西两路诸侯前来解救，就决定通令天下免税三年，以安定百姓。此时也传来消息，九妹在魔族已为姬发产下一龙种。当晚姬发等人再次攻击纣王。纣王最后毫无退路自杀而死。就此纣王的罪恶统治结束了。

超 级 玩 家

秘 技

★Slave Zero

游戏按“T”输入以下秘技：

/goodies	武器升级
/i win	当前任务胜利
/big ass	退出游戏
/onass	投到后面去
/ouch	伤害玩家
/wilcox	玩家颤动
/3prong	影子效果开关
/mission NAME	跳关到“NAME”，任务名如下：

CREDITS
M00-INTRO
M00-STARTUP
M01-A
M01-B
M02-A
M02-B
M03-A
M03-B
M03-C
M04-A
M04-B
M05-A
M05-B
M06-A
M07-A
M07-B

M07-C

M08-A

M08-B

M08-C

M09-A

M09-B

M09-C

M11-A

M11-B

M11-C

M12-A

M12-B

M12-C

M13-A

M13-B

M13-C

M14-A

M14-B

M14-C

M15-A

M15-B

M15-C

MULTI-4-CORNERS

MULTI-ARENA

MULTI-BOXOFUN

MULTI-COMPLEX

MULTI-DELTA-FAB

MULTI-GRUDGEMATCH

MULTI-HOUSEOFCHAN

MULTI-JUNCTION

MULTI-SLAYERTON

MULTI-STREETS

MULTI-THE-TOWER

MULTI-TUNNELS

. ini **秘技:**

1> 进入光盘中的 tools \ Tools 文件夹，将下列文件复制到硬盘中 Slave Zero 文件夹里的 Data 目录下：（默认 C： \ Program Files \ Infogrames \ Slave Zero \ Data）

* zip. exe

* ini2dat. exe

2> 然后再从光盘中的 tools \ Ini 文件夹中复制下列文件到硬盘中 Data 目录下（同上）。

* SlaveZero. ini

* SlaveZeroEasy. ini

* SlaveZeroHard. ini

3> 用文本编辑器（如“写字板”）打开. ini 文件。上面的三个. ini 文件分别包括一般/容易/困难三种模式的设置。你可以按你的意愿改变其中的设置（例如：武器的威力、敌人的生命力、弹药数量的最大值等）。

4> 完成编辑后存盘并退出文本编辑器。

5> 执行硬盘中的 ini2dat. exe 文件，在 ini 文件来源框中输入你编辑过的. ini 文件或点击... 按钮选择你编辑的文件。

6> 在路径框中输入：C： \ Program Files \ Infogrames \ Slave Zero \ Date（如果你是不同的安装路径，请输入正确的安装路径并将 \ Data 加在后面。）

7> 在 Zip File 文本框中输入：C： \ Program Files \ Infogrames \

Slave Zero \ Data \ dat. zip（同样，选择适合你的路经名输入）。

8> 大功告成，按下 Run 按钮，程序会自动编辑. ini 文件并将其存入 zip file。

9> 重新进入游戏（当然以新的设置啦）。

改变秘技的方法：

进入 SZ 目录中（默认路径为：C：\ Program Files \ Infogrames \ Slave Zero）找到 szOptions. ini 文件。打开它，在［Settings］下你会发现这样的语句：

Game Mode = 1

Gallery Mode = 0

将其改为：

Game Mode = 0

Gallery Mode = 1

这样一来，在游戏中你不仅是无敌的并且拥有无限弹药！而且你还可以按"R"飞行。爽吧！心动不如行动，赶快试试吧！

★模拟塔

1> 免费：当造好第一级 Lobby 时，推动鼠标并双击，然后选择 lobby 并使用滚动框到屏幕的左下方单击鼠标。

2> 建造一个三级 lobby：选好要建造的地方并选择"Build Lobby"图标，然后按住［CTRL］＋［SHIFT］并单击鼠标。

3> 建造一个二级 lobby：选好要建造的地方并选择"Build Lobby"图标，然后按住［SHIFT］并单击鼠标。

4> 建筑工发现地下财宝：建一所地下咖啡厅，建筑工人就会向你报告他们在挖掘时发现了埋藏在地下的财宝。

5> 使基建资金翻倍：开始一个新的 tower，在设置其他东西之前先在地下（B9 级左下）建部分 lobby。

6> 将 condominiums 卖个好价钱：在欲出售的 condominiums 上

使用放大镜（有提示说：这样显示很困难）点击当前价格并降低至＄4，000，然后在退出前，就能提升到你想开的价钱。（适合多个地方使用）

7> 去除旧的部件：在搁置新的部件时按住 SHIFT 就能自动以新替旧。

★Outcast

在游戏中输入：HOKKUSPOKKUS，然后按“F12”输入以下秘技：

Code Result

ARSENAL 所有武器

AMMO-FLOW 无限弹药

DYNAMIT 炸药

KILL-SOLDIERS 杀死本关所有敌人

IAMINVISIBLE 隐身

FLY 飞行模式（开/关）

TRACKER 雷达

BENNY 无限幅

POW # 能量为 #

POINTS 显示指向

QUIT 退出游戏

有兴趣的玩家还可以试一下下面这几个秘技：

NEIGE

TEMPLES

VILLE

MONTAGNE

MARCHES

FOREST

以下是需要修改文件参数的秘技：（注意：在做修改前先备份要修改的文件！）

使用写字板打开 Outcast 根目录中的/oc 目录下的 outcast．ini 文件，然后作以下改变：

使用更多的生命力和金钱，需做以下改变：

[Bonuses] - > [Bonuses]

MoneyChest = 5．0000000 - > MoneyChest = 5000000．0

Money = 1．0000000 - > Money = 1000000．0

Life = 5．0000000 - > Life = 5000000．0

你还可以改变一开始武器的威力：

[SimpleGun] < - 你最开始用的枪

Weight-of-bullet = 0．010000

Speed-of-bullet-min = 90．000000

Speed-of-bullet-max = 110．000000

Reloadtime-of-bullet = 20000

RecoilElasticity = 4．000000

Recoil = 15．000000

MaximumRecoil = 15．000000

Load-critical-level = 3

Lifetime-of-bullet = 20000

Friction-of-bullet = 0．000000

Damage = 310．000000

Burst-Size-Level-3 = 24

Burst-Size-Level-2 = 22

Burst-Size-Level-1 = 20

BulletRadius = 10．000000

AmmoBox = 30．000000

编辑 outcast．ini 文件里的以下部分，可以使你用最便宜的价

格得到东西：

[WeaponMerchant]

m-simple-ammo = 1．000000

……

……

……

m-10-laser = 1．000000

你还可以编辑所需的资源的数量以增加弹药：

[Recreators]

rec-simple = 1 * GREEN-HERIDIUM + 1 * METAL

……

……

……

rec-cooker = 4 * RED-HERIDIUM + 4 * GREEN-HERIDIUM

使所有的物品只需 10 块钱：

[WeaponMerchant]

m-simple-ammo = 10．000000

m-tracer-ammo = 10．000000

m-flame-ammo = 10．000000

m-boom-ammo = 10．000000

m-dart-ammo = 10．000000

m-perf-ammo = 10．000000

m-holo = 10．000000

m-dynamite = 10．000000

m-o2 = 10．000000

m-trip = 10．000000

m-health = 10．000000

m-invis = 10．000000

m-teleport = 10．000000
m-detonate = 10．000000
m-scope = 10．000000
m-tracer = 10．000000
m-perf = 10．000000
m-flame-up = 10．000000
m-dart = 10．000000
m-tracer-up = 10．000000
m-boom = 10．000000
m-simple-up = 10．000000
m-laser = 10．000000
m-flame = 10．000000
m-simple = 10．000000
m-boom-up = 10．000000

所加金钱和生命值始终保持在 999。

[Bonuses]
MoneyChest = 999．000000
Money = 999．000000
Life = 999．000000

使第一支枪发射最快的子弹：

[SimpleGun]
Weight-of-bullet = 0．010000
Speed-of-bullet-min = 300．000000
Speed-of-bullet-max = 400．000000
Reloadtime-of-bullet = 20000
Lifetime-of-bullet = 20000
Friction-of-bullet = 0．000000

使第一支枪的杀伤力更强：

[SimpleGun]

Damage = 399．000000

Burst-Size-Level-3 = 24

Burst-Size-Level-2 = 12

Burst-Size-Level-1 = 20

BulletRadius = 10．000000

每个弹药箱里包含 999 发子弹：

[SimpleGun]

AmmoBox = 999．000000

无敌：

[Human]

HeroDamageScale = 0．000000000

降低弹药消耗：

[Recreators]

rec-simple = 1 * GREEN-HERIDIUM + 1 * METAL

etc…

rec-cooker = 4 * RED-HERIDIUM + 4 * GREEN-HERIDIUM

不用钥匙而通过锁着的门：

尽量靠近门，然后按下 F - LINK（这是瞬间移动设置），然后就会到达门的另一边，（可能是由于游戏本身的 BUG）。

★Mech Commander Gold

激活秘技模式：

拷贝 windows．fit 文件（在 Mech Commander 的安装目录下）并重命名为 ixtlriimceourl（注意：无扩展名）。

完成任务：击活秘技模式后，在战斗中输入：CTRL + ALT + W

★神奇传说：远征奥德塞

游戏中直接输入下列密码：

exp ＝ 加经验值

money ＝ 加钱

coin ＝ 加游乐场货币

skip＝ 迷宫捷径开关

隐藏商店 TGL 直销店：

有个防具店（在个角落），在以后要在这里拿防具店之书，之后有一段时间里会关门大吉（空屋），这段时间过后就会出现 TGL 直销店了。

道具无限使用：

先整理物品栏，当拿到一个新道具（武器，防具例外）那个道具都是放在最后一个，这时你使用它之后道具会不见，但先跳出去，在原空白处再按一次之后，嘿嘿…它又能用啦…当然，奥义和魔法只要拿到一个就可以给全部人学习啦！

★科隆战记 3

快速升级：

当你要打头目时，会出现一段对话，此时按人物变换键就可以不断升级到 101 级，游戏中当和人对话或观看告示牌时（也就是游戏画面下方有出现讯息的时候），按以下键：

F1＝ 增加 HP 及 SP

F2 ＝ 增加金钱并升级

F3 ＝ 启动“小辣椒”加速模式（按一下启动，再按便解除）

当凯恩把“日光降临”练满时启动“小辣椒”加速模式，便可不费吹灰之力就学到本世纪最帅气的绝招“地狱怒火”。

★奇迹时代 Age of Wonders

秘技模式：用命令语句参数“beatrix”打开游戏，如：（ie：“C：\ Age of Wonders \ aow. exe”beatrix）

在游戏进行中按下［CTRL］+［SHIFT］+C（操作正确时，你可以听到“咣”的一声），然后键入下列秘技：

Code Result

gold 1000金币

mana 1000超能力水晶

fog 锁定FOG（开/关）

explore 锁定探测器

spells 所有的符咒

win 完成任务

lose 失败

freemove 自由移动

towns 得到所有独立城镇

research 得到所有符咒

★杀气冲天

回车，然后输入：

GETGOLD=得到金钱

friend=降低敌意

mypower=加功力

mylife=加生命

getgoods=得到物品（编号1-98）

gotoscene=显示总地图，点中哪里去哪里（可要小心点）

★玩具总动员 2　Toy story 2

绿色镭射枪的位置:

绿色镭射枪可以将敌人一枪致死，是游戏中不可多得的杀伤性武器，可以在以下地方找到这种枪支。

Andy 的屋子：去车库，上大货车顶部，你会看到一支镭射枪。

Andy 的邻居：找到一条通往有坏旧汽车地方的路，在路的右前方会有镭射枪。

alleys 和 Gullies：当你看到第一个 airplane box 时转向右侧。

电池的位置:

在 Bombs Away 这一关，向左转移所有的路线会发现一块电池，然后再向右转移会发现另一块。

如何爬上树:

在 Andy 的邻居这一关，爬上 swing，然后再到另一个 swing。移到轮胎上（用绳子），然后顺着绳子爬上去，就可以跳到树的顶部了。（注意：在树的顶部有一个 kite boss，当你第一次上树时，会出现 HAM。给他 50 美分将会得到一个 Pizza Planet 纪念章。）

如何找寻绿色玩具军人:

在 Andy’s Neighborhood 这一关，开始时，你会看到有一辆拖拉机在追赶你。不要离开院子，来回转一会儿，你就会看到绿色玩具军人。加快步伐并靠近他，如果你能找全 5 个玩具军人，他会给你一个 Pizza Planet 奖章。如果你看到了火焰的话，其他几个就会很容易找到。

在屋顶跑步:

找到所有的玩具军人之后，爬上屋顶。

击败 Wind Up 机器人:

当机器人弯曲时用镭射枪打他。

★模拟生活 Sim Life

游戏中可输入如下秘技：

Code	Result
food	取消 Ultra－Food 的来源
joke	开个玩笑
fund	显示信息：你现有＄10，000
weiss	改善土壤品质
seed	绿化全球
wall	岩石砌的墙
baby	诞生优质品种
just	奇特的噪声

★创世纪 9：耶稣升天

在创世纪 9 目录中有一个名叫“default. kmp”的文件，用记事本打开后，在以下字段进行操作：

[Cheat Commands]

直接加入以下两行：

alt + shift + i ＝ toggle-avatar-invulnerable

alt + shift + l ＝ toggle-avatar-fly

这样，游戏中你就可以按（alt + shift + i 和 alt + shift + l）激活相应的秘技了。下面还有一些秘技，都可以如上所示的加入到游戏中：

pass-one-hour

unpass-one-hour

sunrise-sunset

pass-one-minute

unpass-one-minute

toggle-sun

toggle-wind

toggle-storms

toggle-avatar-fast

★法老王

在游戏的安装路径下找到 Pharaoh-Model-Normal. txt 文件，去掉只读属性，用写字本打开，你就可随意改你想要的东西，完了存盘（注意把文件的属性改回只读）。

Homeless Help Out

在游戏中，按下：[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C 后，输入："help homeless"，结果嘿嘿.. 自己看吧。

直接获胜：在游戏中，按下：[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C 然后输入"Pharaohs Tomb"就会直接取得胜利而进入下一关。

愤怒的上帝：游戏中输入 [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C，然后输入"Fury of Seth"，就会使 Seth 发怒，他就会破坏所有的军舰。

升级住宅：在游戏中按住：[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C 然后输入："Living Large"以升级所有房屋为奇异的住宅。

★铁路大亨 2 RAILROAD TYCOON 2

按 TAB 键后，屏幕下方会出现一个绿色游标，然后输入以下秘技：

Viagra：让你的都市成长。

Powerball：增加 100000 的金钱。

Slush Fund：增加 1000 的金钱。

Show me the Trains：得到所有种类的火车。

BigfootGold：直接赢得胜利。

Bigfoot：直接赢得胜利。

游戏术语大观

游戏术语大观

电脑游戏发展至今日，已有数十年之历史。业已形成自己的术语系统。为了方便玩家查阅，我们特将一些常用游戏术语做一系统整理，并附英汉对照。

A

ACT（Action Game）：动作类游戏。这类游戏提供玩者一个训练手眼协调及反应力的环境及功能，通常要求玩者所控制的主角（人或物）根据周围情况变化做出一定的动作，如移动、跳跃、攻击、躲避、防守等，来达到游戏所要求的目标。此类游戏讲究逼真的形体动作、火爆的打斗效果、良好的操作手感及复杂的攻击组合等等。

ARPG（Action Role-Playing Game），指动作（ACT）与角色扮演（RPG）之混合类型游戏，与 RPG 的主要区别在于战斗时玩者要控制角色的所有动作，如“萨尔达传说（Legend of Zelda)”系列。

Al（Artificial Intelligence）：人工智能。就是指计算机模仿真实世界的行为方式和人类思维与游戏方式的运算能力，是一整套极为复杂的运算系统与运算规则。

Alpha：Alpha 测试。就是指在游戏制作者控制的环境下进行的游戏测试工作，所以一般来说 a 测试是在公司内部进行的。

AVG（adventure Game）：冒险类游戏。这类游戏在一固定的剧情或故事下，提供玩者一个可解谜的环境及场景，玩者必须随着故事的安排进行解谜。游戏的目的是借游戏主角在故事中所冒险积累的经验来解开制作者所设定的谜题或疑点。通常这类游戏被用来设计成侦探类型的解谜游戏。

AD Arcade Game之简称，指商务用游戏，即俗称的街机。

B

Beta：Beta测试。就是指不在制作者控制的环境下进行的游戏测试工作，所以一般来说，Beta测试则是交由选定的测试者单独来进行测试。

Boss：大头目，也称“老板”。在游戏中通常为巨大、有力、难缠的敌方对手。一般在整个游戏过程中只会出现一次，且常出现在关底，而不像小怪物在游戏中可以重复登场。

Bug：程序漏洞，俗称“臭虫”。指那些因游戏设计者与测试者的疏忽而剩留在游戏中的程序错误，严重的话，将影响整个作品的质量

Bit，电脑的资料储存单位，一个bit可存0或1两种数值（二进位数字），简写为小写的b。

Byte，电脑的资料储存单位，一个Byte等于8个bit，简写为大写的B。

C

Cheat：游戏秘芨。游戏设计者暗藏在作品中的特殊技巧，使用后可带给玩者特殊的能力与效果。最先是程序者为快速测试作品而设计的内部秘技，现在几乎每个游戏均有秘技。

Clock Speed：游戏执行速度。即游戏在计算机中被运行的速度，常以 Megahertz（MHz）计量。

Code：密码。1）同 Cheat 条；2）同 Source Code 条。

D

DC：Dreamcast 之简称。Sega 继 SS 后推出的游戏机，现已成为主力家用游戏机。

DQ：即日本游戏开发商 Enix 的 RPG 名作系列“dragon Quest”的简称。首款在日本造成轰动及掀起一股 RPG 热潮的正是此作。

Doom-like：三维射击类游戏。即第一人称射击类游戏。游戏画面即为玩者的视野范围。现在此类游戏多称作 Quake-like。

E

E3（Electronic Entertainment Expo）：美国 E3 大展。当前世界上最为盛大的电脑游戏与电视游戏的商贸展示会，基本于每年五月举行。

Easter Egg：复活节彩蛋。程序中隐藏着的一段意外的内容，

常为制作者设计的搞笑内容，经常是关于制作者自己的介绍与调侃。

ECTS（European Computer Trade Show）：欧洲计算机商贸展示会。被称为欧洲的 E3 大展，每年三月和九月于伦敦举行。

ED：Ending 的缩写，即结束。

Electronic Game：电子游戏。即电脑游戏、电视游戏以及街机和手掌型游戏机的总称。

Engine：游戏引擎。即一套游戏的主程序。

Experience Point：经验点数。常出现在角色扮演游戏中，以数值计量人物的成长，经验点数达到一定数值后常常会升级，这时人物相应地变得更强大。

F

FIG（Fighting Game）：格斗类游戏。从动作类游戏脱胎分化出来，就是指两个角色一对一决斗的游戏形式。现在此类游戏又分化出 2D 格斗类游戏与 3D 格斗类游戏。

First Person：第一人称视角。就是指屏幕上不直接出现主角，而是表现为主角的视野范围。

Flight Sim：飞行模拟类游戏。是模拟类游戏下的一个门类，让玩家感受到操纵飞机以及飞翔于蓝天之上的乐趣。

FMV（Full－motion Video）：全动态影像。即游戏的片头、过场和片尾的动态画面。

Forward Scrolling：向前卷轴。即背景不断向玩者趋近的卷轴模式，常出现在第一人称射击或模拟类游戏。

Frame：帧，镜头。即显示画面的动态计量单位。

FPS（Frames Per Second）：每秒显示帧数。美国 NTSC 标准的电视节目的每秒显示帧数为 30。不少电脑游戏的显示帧数都超过了这个数字。

Free Guy：额外的命。在游戏中，你有可能会获得额外的命，比如收集一定数量的某种宝物。

FC：Family Computer 之简称，即任天堂红白机。

FF：即日本游戏开发商 Square 的 RPG 名作系列“Final Fantasy”的简称。

G

G：英文数字单位 Giga，即 1000M，但在电脑上 1G 实际是指 1024M。

GB：指任天堂的手提游戏主机 GameBoy 之简称，不过若前面有数字的话，如 1GB，则是指 1G 个 Byte：是电脑资料的容量数目，

搞错了便会产生笑话。

GBC：把 GB 的黑白画面彩色化，加上若干强化的 GB 彩色版，即 GameBoy Color 之简称。

GG：Game Gear，Sega 的手提游戏主机。

GT（PC Engine GT）：即 PCE 的手提版本，使用 PCE 的游戏软件。

GSTG（Gun Shooting Game）：指用光线枪玩的射击游戏，如“The House Of The Dead”系列。

Game Over：游戏结束。这是游戏中最常见的话语，通常是表示游戏者失败，而不是通关爆机。

Gameplay：游戏可玩性。即游戏的玩法，是决定一个游戏有多好玩的重要因素。

Genre：游戏类型。即为不同游戏玩法的游戏作一归类，比如角色扮演类、冒险类、动作类、模拟类等。

GPU（Graphics Processing Unit）：图形处理器。辅助 CPU 处理图形运算。

Graphics Accelerator：图形加速器。专门用来提升显示速度和效果的硬件。

Graphic Adventure：图形冒险类游戏。是冒险类游戏下的一个门类，相对与文字冒险类游戏。

GUI（Graphical User Interface）：图形用户界面。即计算机与用户的交互界面。

H

Hidden Level：隐藏关卡。指游戏中隐藏的部分，自行发现。即不玩到这部分也能够通关，但玩到后可能会使故事情节起变化。

High - Res：高解析度。即精细的画面显示模式，但游戏的运行速度可能会因此有所下降。

Hint：攻略提示。简单的攻关提示，帮助玩家解决游戏中出现的特别棘手的难题。

HP（Hit Point）：生命力。即人物或作战单位的生命数值。一般 HP 为 0 即表示死亡，甚至 Game Over。

HUD（Heads Up Display）：飞行仪表盘。飞行模拟游戏中的常见词，常提供玩家诸如弹药状况、速度、目标跟踪等作战信息。

I

Interactive Movie：交互式电影。即结合游戏要素与电影要素的一类计算机互动作品，常常包含大量的 FMV（全动态影像）。

Interface：游戏界面。即玩者操作游戏的方式。它决定游戏的上手难度与可玩性。

J

Joypad：游戏手柄。模拟电视游戏的手柄，通常外接在声卡上。

Joystick：游戏操纵杆。常用来玩飞行、赛车等模拟类游戏的外接操纵杆。

K

K：英文数字单位 Kilo，即 1000；但在电脑上 1K 实际是指 1024。

L

Level：关卡，既游戏的一个连续的完整的舞台、场景。有时也称作 Stage。

Low－Res：低解析度。即粗糙的画面显示模式，但运行速度可稍微提高。

M

M：英文数字单位 Mega，即 1000K，但在电脑上 1M 实际是指 1025K。

MD：Sega 第五代主机，首台 16bit 家用游戏机 Mega Drive 之简称。

Motion Capture：动态捕捉。将物体在 3D 环境中运动的数字化过程。

Motion Tracker；动作跟踪器。动态捕捉时使用到的设备。

Moves：出招。即格斗游戏中人物的出招技巧。

MP（Magic Point）：魔法力。即人物的魔法数值，一旦使用完即不能再使用魔法招式。

MUD（Multi - user Dungeon）：多用户地牢，俗称“泥巴”。在互联网络上的一种允许多人参与的实时游戏，一般类似 RPG 的玩法，但目前多为文字模式。

Multimedia：多媒体。主要指融合多种表现手法的电脑作品。比如 FMV（全动态影像）、电脑游戏、交互作品等。

N

Network Games：网络游戏。指容许多人通过某种网络协议连线后便能进行集体游戏的游戏种类。

NPC（Non Player Character）：非玩者人物。在角色扮演游戏中，玩者在游戏过程中会遇到的所有不受控制的人物。这些人物有可能会提示重要情报线索，或是些无关紧要的人物。

N64：Nintendo64，任天堂现在的主力家用游戏主机。

NES（Nintendo Entertainment System），即 FC 在日本以外地区的名称。

NG：SNK 首台与其业务用 MVS 基板互换的游戏主机 Neo-Geo，使用 ROM 卡匣作游戏媒体。

NGCD：使用 CD-ROM 作游戏媒体的 Neo-Geo CD 主机，基本性能与 NG 相同。

NGP：SNK 首部手提游戏主机，Neo-Geo Pocket 的简称。

NGPC：把 NGP 的画面彩色化的 Neo-Geo Pocket Color，除画面外其余性能与 NGP 相同。

O

OP：Openning 的缩写，既开场。

P

Password：过关密码。在游戏一开始处输入过关密码后便能直接进入后面的关卡。

Pirate：盗版游戏。即国内到处泛滥令游戏制作公司头痛不已的盗版游戏。

Pixel：像素。屏幕显示的最小基本单位。

Platformer：游戏平台。游戏运行的平台，包括 Win95、DOS 或者 UNIX 等。

Player Kiling：玩者杀手。指在 MUD 中，专以攻击玩者人物，而不是非玩者人物的一类玩家。

Polygon：多角形。运用在 2D 屏幕中表现 3D 环境的多角形单位。

Prototype：原型制作。游戏作品的原型制作也就是指以最快的速度制作出游戏的原型，一个可以执行的程序原型。从这些基础程序与基础图形，制作者可以看到电脑中表现出来的与原来设想的有多大差距，经过调整磨合后就进入正式动工了。

Puzzle：谜题。在冒险类游戏中，考验玩者智力的谜题。

PUZ (Puzzle Game)：解谜类游戏。一类专以不断解谜为主要内容的游戏种类。

Q

Quake - like：三维射击类游戏。即第一人称射击类游戏。见 Doom - like 条。

PCE，指 NEC Home Electronics 的 8bit 游戏主机 PC Engine。

PS，Sony Computer Entertainment 首台游戏主机 Play Station 之简称。

R

RAM，电脑常用记忆媒体之简称，指可读写之记忆体，用来存写执行时所须的程序及资料。

ROM，另一电脑常用记忆媒体之简称，指可唯读记忆体，对游戏主机来说主要作为储存游戏的媒体。现在家用机中仍使用 ROM 卡匣作游戏媒体的，除手提机外只剩 N64。

Round：回合。格斗类游戏中的一个较量的回合。

RPG（Role Playing Game）：角色扮演类游戏。这类游戏提供玩者一个可供冒险的世界（Fantasy World）或者一个反映真实的世界（Real World），这世界包含了各种角色、建筑、商店、迷宫及各种险峻的地形。玩者所扮演的主角便在这世界中通过旅行、交谈、交易、打斗、成长、探险及解谜来揭开一系列的故事情节线索，最终走向胜利的彼岸。玩者依靠自身的胆识、智慧和机敏获得一次又一次的成功，使自己扮演的主角不断发展壮大，从而得到巨大的精神满足。

RTS（Realtime Strategy Game）：即时战略类游戏。对应回合制战略游戏，一切都是实时发生，要求玩者具备较好的敏捷与宏观指挥能力。

RAC/RCG：Racing Game，即赛车游戏。如“Daytona USA”。

RPG（Role – Playing Game）：指一般以下指令的形式控制战斗行动的角色扮演游戏；
，如“dragon Quest（勇者斗恶龙）”系列。

S

Scaling：缩放比例。有些游戏提供画面的缩放比例需要调整。

Second Person：第二人称视角。即追尾视角，紧随游戏主角的背影。

Shareware Software：共享软件作品。

Side – Scrolling：横向卷轴。即游戏画面的前景与背景从左向右移动的卷轴模式，常用于 2D 射击游戏中。

SLG（Simulation Game）：模拟类游戏。这类游戏提供玩者一个可以做逻辑思考及策略、战略运用的环境，且让玩者有自由支配、管理或统辖游戏中的人、事或物的权力，并通过这种权力及谋略的运用达成游戏所要求的目标。玩者在条件真实、气氛宏大的游戏环境中充分施展智慧，克敌制胜，得以高层次的成功享受。

Source Code：原代码。用计算机语言直接编成的程序原码，比如 C 语言、Pascal。

SPT（Sport）：运动类游戏。这类游戏提供一个反映现实（指正

常的运动方式及运动精神）中的运动项目，并让玩者借助控制或管理游戏中的运动员或队伍，来进行运动项目的比赛。

Stage：关卡。见 Level 条。

STG（Shooting Game）：射击类游戏。如“Space Invaders（太空侵略者，在香港俗称为打怪兽）”。有平面射击类与三维射击类（即第一人称射击类）。平面射击类还包括横向卷轴与纵向卷轴两种。射击类游戏是早期电脑游戏最常见的种类。

Storyline：剧情。即游戏的故事大纲，分为直线型、多线型以及开放型等三种。

Strategy Guide：战略指南手册。即游戏包装盒内附有的基本战略指导手册。

Sub - boss：隐藏头目。有些游戏中会隐藏有更厉害的大头目，通常是在通关后。

SIM（Simulation Game）：现在多用来指非策略性的模拟游戏，如“电车 GO!”系列。

SRPG（Simulation RPG）：指含有 RPG 成份的战略游戏，如“超级机械人大战”系列。

SCD：PCE 所用之第二代外置 CD - ROM 系统，super CD - ROM 之简称。

SCE：Sony Computer Entertainment 之简称。

Sega：指日本 CSK 财团属下著名电视游戏厂商 Sega Enterprises Ltd。

SF：即日本游戏开发商 Capcom 的 FIG 名称系列“Street Fighter”的简称；令 FIG 成为多年 AD 市场主流的，是其第二作“Street Fighter II”；另外，SF 也可解作科幻（源自 Science Fiction），但在游戏界因怕产生混淆而很少共用，特别是中文媒体。

SFC（Super Family Computer）：即任天堂继 FC 后推出的主机，一般称之为超任。

SNES（Super Nintendo Entertainment System）：即 SFC 的海外名称。

SNK：日本游戏开发商 SNK 的名称，在多年前这是一个简称，但现在该厂已放弃旧有名字，改以 SNK 为公司的全名（旧名为“新日本企划”，用英文拼音的话，简称就是 SNK）。

SS：Sega 第六代家用游戏主机 Sega Saturn 之简称。

T

T：英文数字单位 Tera，即 1000G；但在电脑上 1T 实际是指 1024G（天文数字）。

TAB（Table）：桌面类游戏。这类游戏提供一个训练逻辑思考

或解谜的环境，并且有一定的规则及逻辑。玩者必须遵循游戏所设定的规则来解开谜题，达成游戏目标。此类游戏讲究高超的人工智能、新奇的玩法和舒适的操作环境。玩者在游戏中自得其乐、逍遥自在，也是一番享受。

TBL (Table Game)：指模拟纸上游戏的作品，如大富翁或象棋等作品。

TBS (Turn - based Strategy Game)：回合制战略游戏。对应即时战略类游戏。参加战斗的几方，可以包括计算机在内，依一定顺序分别部署战略。一次部署便称作一个回合。

Tester：游戏测试者。游戏制作公司专门花钱聘请的测试作品的资深玩家。

Text Adventure：文字冒险类游戏。是冒险类游戏下的一个门类，相对与图形冒险类游戏，多为日本制作的小成本卡通游戏。

Third Person：第三人称视角。电脑游戏中最常见的视角，尤其是 2D 游戏。玩者是以第三者的角度观察场景与主角的动作。

V

Vertically Scrolling：垂直卷轴。即游戏画面的前提与背景从下向上移动的卷轴模式，常用于 2D 射击游戏中。

View：视角。目前许多 3D 游戏均提供多视角调整功能。

VR（Virtual Reality）：虚拟实境。

VB：指任天堂首台32bit立体视觉游戏主机Virtual Boy。

VF：即日本游戏开发商Sega的3D FIG名作系列“Virtual Fighter”的简称，是首款以多边形图像构成的FIG。

W

WS：Bandai推出的黑白画面手提游戏主机Wonder Swan之简称。

Walkthrough：游戏攻略。是指完整的游戏攻关指导。

Z

Z-line/Z-axis：Z轴。在3D环境中，Z轴一般表示深度，X轴表示高度，Y轴表示宽度，而具备了Z轴就构成了3D环境。

3D Accelerator：3D加速器。一种专门用来提升PC的3D运算功能的硬件，但其不能提升计算机整体的显示效果。

{
"filename": "MTMxMDY4MjAuemlw",
"filename_decoded": "13106820.zip",
"filesize": 50447035,
"md5": "3faee28978c99b4544b8324e32dff5ab",
"header_md5": "6c5ffcefae2951c40651179a067888c1",
"sha1": "d87726894e79fa2be6b067f1b3fb64fd13709438",
"sha256": "e62df1583a61528fa07ea933d3e8a19a26cd728597f981b677fc007487c1964b",
"crc32": 1473150979,
"zip_password": "28zrs",
"uncompressed_size": 56688349,
"pdg_dir_name": "\u2502\u00bc\u255d\u2562\u2550\u00b5\u255d\u2565 2000 \u2567\u252c_13106820",
"pdg_main_pages_found": 361,
"pdg_main_pages_max": 361,
"total_pages": 367,
"total_pixels": 1337612240,
"pdf_generation_missing_pages": false
}